WWW.JOKER.SI
186
XVII, JANUAR 2009, 5,80 EUR

Joker



Vedež o TANKIH

E-knjige in e-črnilo v uporabi

Najigrovje 2008, Nažiganje igric na ipodu, Photoshop CS4

Špili: Gothic 3: Forsaken Gods, Manhunt 2, Rise of the Argonauts, Disgaea 3, Banjo & Kazooie ...

Informativni dnevi Fakultete za družbene vede

13. in 14. februar 2009

Zakaj je vojna svetov sveta vojna?

»Ta križarska vojna, ta vojna proti terorizmu bo nekaj časa trajala,« je napovedal bivši ameriški predsednik George W. Bush. Po napadu na WTC še zmeraj prevladuje politično zlorabljeno, enodimenzionalno razumevanje islama. Poenostavljeno deljenje na dobre in zle vsiljuje napačno tezo, da se svobodni demokratični zahodni svet skupaj bojuje proti apokaliptični nevarnosti muslimanske kolonizacije kot veliki grožnji svetovnemu miru. Mediji skupaj z nestrpnostjo političnih in mnenjskih voditeljev pogosto širijo stereotip o muslimanih kot verskih skrajnežih, »temnih vitezih«, ki se v fanatični veri borijo za uničenje zahodnega sveta. Vendar del korenin sodobnega »spopada civilizacij« sega daleč nazaj – v čas križarskih vojn, ki jih je v 11. stoletju sprožil krščanski zahod proti drugim verstvom in ljudstvom na Bližnjem vzhodu. »Sveta vojna« med zahodom in islamom je tako kompleksen zgodovinski proces medsebojnega stopnjevanja verskega nasilja in nenehnega izkoriščanja vere za doseganje skritih političnih in ekonomskih interesov. Napad 11. septembra je bil drzen poskus globalizacije takšnega konflikta s strani manjšine islamskih skrajnežev. Z odzivom zahoda v obliki svetovne vojne proti terorizmu in iraške vojne pod vodstvom ZDA je ta skrajna ambicija žal doživela največji možni uspeh.



Univerza *v Ljubljani*
Fakulteta za *družbene vede*



Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 186
januar 2009
http://www.joker.si
naklada: 16.500 kosov

ŽABE SVATBO SO IMELE,
zbrane iz sosednjih mlak.

IZDAJATELJ
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTOR
Samo Žargi, telefon: 01 / 473 82 80

NASLOV UREDNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 01 / 473 82 83

NAGLAVNI IN GOVORNI UREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI PRELOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Luni, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

Joker CREAM TEAM

JOKERJEV KULT ZASEKAMOŽEVIH ČASTILCEV K SODELOVANJU VABI IZKUŠENEGA KLAVCA ŽIVINE, BRANJEVKO S KONČANO SEDMO STOPNJO IZOBRAZBE IN MAJHEN KAKTUS. PRIJAVE Z OBVEZNO PODKUPNINO POŠLJITE NA NASLOV UREDNIŠTVA.

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 01 / 473 82 86
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 01 / 473 81 23, 473 81 24

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto. Lestvica nadaljnjih popustov je navedena na naši spletni strani. Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Schwarz

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Januarski Joker je tipično januarski, kar pomeni par zanimivih kratkoročnih oznanil, najigrovje prejšnjega leta, kup zamujenih opisov zamujenih špilov, med katerimi praviloma ni prav nobene uspešnice, in z zanimivostmi mojstrsko zapolnjen preostali del.

IGROVJE, KONZOLEC

ŽELEZNINA, PROGRAMJE

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Raztresenost je nadležna žival. V strahu, da ne bi česa pomembnega pozabili ali izgubili, počnemo vse sorte. Zavezujemo robce, si puščamo opomnike, na ključe dajemo piskala, nujne datume vnašamo v mobilnike in črne knjižice. Ampak tisti pravi izgubimo še te! Sploh jaz, ki sem specializirana za drobne predmete. Okrog sejem vse, kar ni privezano name: dežnike, sončna očala, rokavice. Najmanj tri razkosane pare imam že, en je še prav svež. Toliko huje je, ker sta bili rokavički s šalom tim. Takoj sem letela v trgovine, a zaradi razprodajne izropanosti nisem našla nič pametnega. Zato imam zdaj zasilne. Niso mi preveč všeč in stavim, da se nalašč ne bodo hotele izgubiti. Kaj naj pak z ovdovelimi? Naj jih poparčkam in okrog hodim z različnima? Ker jih uporabljam predvsem med kolesarjenjem, morda res. Je pa tragikomično, da pred pozabljivostjo ni varno niti zvesto dvokolo. Odpeljem se recimo v trgovino, nakupim in živila veselo žvižgajoč odnesem domov. Naslednje jutro izredno stanje: konjiča ni v staji! Megleno obnovim dogodke in jo nejeverno ucvrem do prodajalne. Tam me čaka, kljuse prezeblo, ki je zapuščeno vso noč samevalo na cesti. Da je še tam, se lahko zahvali predvsem svojemu usmiljenja vrednemu stanju. Prav s tem je povezan tudi najnovejši pozabljalni pripetljaj. Koleselj brez ceremonij parkiram in vestno priklenem (tega začuda ne pozabim). Ko se vračam, od daleč ugledam nekaj zverižnega. Stisne me pri srcu. Ubogo vozilce je razkosano! Uspelo se mu je tako prevrniti, da se je sprednje kolo snelo z vilic in ostalo v stojalu, geštel pa se je nesrečno zložil na tla. Ni druge, kot da ga ročno obrnem in amputirano privijačim nazaj. Ko priškripam do doma, opazim, da ključavnica ne visi na običajnem mestu. Med mehaničarjenjem je morala zdrkniti z okvirja. To sem napol predvidela, a se je kasneje seveda nisem spomnila pobrati. Pridušam se, a v temi in pri minus deset mi res ni do vožnje nazaj. Misel na kupovanje novega zaklepala mi ni pogodu, zato si za prvo silo enega izposodim. Zjutraj se vrnem na kraj zločina, in glej! Verižica je še tam, nekdo jo je uvidevno pustil na vidnem mestu. Radostno jo pobašem in hitro naprej. Šibam v knjižnico, kajti sumim, da sem v neko vrnjeno knjigo vložila dokaj važno listovje. Upam, da si je kdo še ni izposodil! **Navi**

OGLAŠEVALCI

Big Bang	11, 77	Delo revije	65, 81	Karitas	52	MORS	2
Cenex	15	Domenca	63	Kolosej	37	Simobil	55, 92
Colby	8	FDV	3	Leloo	91	Unicef	59

Na naslovnici je Šerif Revolver Banda, letnik 1918, na izletu s svojim avtodomom.

REPA, KORENJE, TEŽKO ŽIVLJENJE

Zakaj to pesnim, vam povem,
imel sem namreč en problem:
brez ideje, čez kaj zabavljat,
rime sem začel sestavljat.
Zavedamo se vsi poeti,
da stihi dobro so sprejeti.
Zgodba še tako neumna,
se kot pesem čuje strumna.

Suhe krave so na poti,
ako za smo al' pa proti.
Nihče ne ve, kaj bo prišlo,
vemo pa, da kriza bo.
Marsikdo že jadikuje,
suhe žemlje obeduje,
včasih avto, nobel gvant,
danes prìšel je na kant.

Hecno, da inflacija
se rima na felacija.
Prva nam denarce hrusta,
druga jemlje ga v usta.
Za štednjo zdaj je pravi čas,
vsakdo bo zategnil pas.
Luksuz šel bo iz košare,
igre tudi, brez utvare.
Bo špilanje ne jenjalo,
le več se bo gusarilo!
Za življenjski optimizem,
daj nam warez, komunizem!

Sto 'zgubilo jih bo službo,
kje si, Duke, boš ti za družbo?
Starcràfti bodo letos trije,
Need for Speed pa naj se skrije!
V delu je tatret' Hudič,
a pravi zlodej je King Lich.
Super svet je Azeroth,
kjer 'mà najdaljš'ga vsak komot.

Jokerju zares pomaga
na naslovki baba naga.
Jebeš avte, jebeš tanke,
dajmo gor sam' gole Danke.
Bo že držalo, kar se zdi,
okoli jošk se svet vrti.

JCT pesti težava,
je preozka ta odprava.
Manjkajo nam delavci,
pridni in kakovostni.
Jasno je, da ni vsak
nadpisateljski junak.
Umje, radost, črk veščina,
nima vsega omladina.
Če te veseli pisalo,
te zanima računalo,
se ti često bi igralo,
potlej pridi na mn3njalo.
Tam boš videl naš razglas,
kjer oddaš svoj resni glas.
Ne pozabi pripisati:
»Snetiju oddiha dati!«

David Tomšič



Boter se vrača

V petdesetih letih prejšnjega stoletja bomo v slogu GTAja italijansko-mafijsko uradovali v treh mestih: v Havani, New Yorku in Miamiju. Naloge v odprtem svetu bodo zajemale rešetanja, pretepanja, uničevanja, zasledovanja, bežanja in kuho špagetov 'al dente'. Poudarek bo seveda na bojih. Obvladali bomo cel kup bolečih udarcev in izvirno rokovali z vrsto pokalic, za nameček pa bomo lahko vsakega nasprotnika na kraju prav posebej kruto usmrtili (na playstationu 3 si bomo pri tem 'realistično' pomagali z opletanjem z joypadom). Ko se bomo dovolj vzpeli po mafijski lojtrci, bomo (poleg akcijskih nalog) v zemljevidnem pogledu strateško upravljali z ozemljem.



The Godfather 2 se po navedbah založbe torej ne čuje napačno. A kljub obljubam o močno nadgrajenem videzu in dogajanju pretiranega veselja ne gre kazati. EAju je v prvo kljub visokoletečim obljubam uspelo izdelati nadvse podpovprečen špil in do kraja omadeževati Botrovo čast. Poleg tega privezanost na štorijo mnogokrat deluje kot cementni škornji. Resda ne bomo igrali nobenega od glavnih oziroma poznanih likov, a vendarle. Vprašanje je tudi, koliko navdušenja bo požel način za večstreljanje v šestnajstero. Skritiz ..., povemo prihodnjič!

Najbolj uporabljana konzola lani ...

... v ZDA je bil bojda dobri stari playstation 2. Ja, 2, ne 3. Tako vsaj pravi raziskava podjetja Nielsen Media Research, ki PS2 postavlja na prvo mesto s 30 % deležem. Drugi je xbox 360 z 18,3 %, tretji wii s 13,5 %, četrti je prvi xbox z 9 %, PS3 pa je po tej anketi dosegel le 7,7 % delež. Malo čudno, ampak tako so naračunali. Nielsen je hkrati objavil, da je bil najbolj igran špil World of Warcraft, katerega vsak nažigač je tedensko zanj povprečno porabil 671 minut. Drugi je Call of Duty 4 s 404 minutami in tretji Halo z 295 minutami.



Tetris pomaga blažiti posttravmatsko stresno motnjo

Tak je zaključek raziskave, ki jo je izvedla Univerza v Oxfordu. Sodelujočim so kazali grozljive slike, med katerimi je bila najbrž Amy Winehouse v vinohišnem stanju, nakar so nekateri od njih igral Tetris. Raziskovalci so odkrili, da so imeli slednji manj neprijetnih spominov na slikovje, in to pripisali motenju formiranja spominov.

Milijon in pol prodanih Underworldov ...

… po vsem svetu ni bilo dovolj za Eidos, ki je zato razvijalca Crystal Dynamics pripravil do tega, da je odpustil trideset ljudi. Sumimo pa, da je bila težava v tem, da denar od TR ni zadostoval za pokritje drugih Eidosovih projektov. Recimo Age of Conan, ki pošteno škriplje ob naskoku Lich Kinga.

F.E.A.R. 2

Znadaljevanji je ta klinc, da ti pričakovanja uokvirijo glede na to, kar si videl v predhodniku. Z drugim S.T.R.A.H.om se dogaja natanko to – "Eh, je bila Alma spet poredna?" – pozablja pa, da za njim stoji Monolith, eden daleč najuspešnejših in najbolj kreativnih studijev za vkupmetanje prvoosebnih streljank. Poudarek na tem ni mimogreden, kajti zdi se, da bo dvojka izdatno jemala iz Shoga, Monolithovega naslova iz leta 1998, v katerem smo koracali naokrog v masivnih robotejih. Tudi v F.E.A.R. 2: Project Origin bomo namreč nemalokrat sedli v morilske stroje, ki bodo iz življa na ulicah počeli prešano pasjo hrano. Da bo igra krvavejšejša, avtorji ne skrivajo, in to jim je med drugim prineslo probleme z večnimi nergači Avstralci, ki so špil nekaj časa nameravali celo prepovedati. Nič čudnega, saj dajejo slapovi rdeče brozge vtis, da imajo mutantski nasprotniki v telesih približno petkrat toliko krvi kot običajen človek.





Tokrat bomo zlobnjake rešetali v vlogi Michaela Becketa, pripadnika enote Delta, ki jo pol ure pred koncem izvirnika pošljejo aretirat gospo Aristide. Kot vemo, se je enica končala precej eksplozivno, zato se bomo pojali po ruševinah velemesta. Zaradi tega bodo karte bolj odprte in predvsem svetlejše, saj bodo razliko od predhodnika premogle vsaj tri barvne odtenke!



Michael bo med igranjem pridobil sposobnost upočasnjevanja časa, ki jo je imel glavni lik izvirnika prirojeno. Boj bo zato vnovič mešanica podivjanega spreminjanja okolice v zelo drobno nasekljane razbitine in upočasnjenega opazovanja, kako sovragi požirajo naš svinec.

Ampak omenjeni roboteji ne bodo edina popestritev. Jupiter Extended, nova generacija grafičnega pogona Lithtech, je optimizirana za izdatno spreminjanje pokrajine. To ne pomeni le lukenj v stebrih: vse, kar bo videti premakljivo, bo moč zgrabiti, premakniti in uporabiti za zaščito. Ali pa seveda vreči v zrak z dovolj veliko eksplozivno gorjačo. Umetna pamet naj bi se znala našim dejanjem prilagajati s prerazporejanjem miz, odpiranjem avtomobilskih vrat za dodaten zaklon in podobnim.

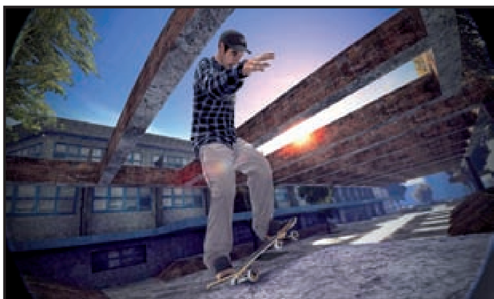
Noben zaklon pa ne bo dovolj, da bi nas obvaroval pred rjavimi gatami, ko bo akcijske momente prekinilo srečevanje s posebej zafrustriranim dekličem dolgih črnih las. Sedaj jo bomo ugledali tudi v odrasli podobi (kako ji je uspelo odrasti v nekaj urah, je uganka), in po videnem v Leipzigu sodeč bo precej shiranega videza. Domnevamo, da se spraševanja na temo motenj hranjenja pri njej ne bi dobro končala. Vsaj za nas ne.

Project Origin bo več stavil tudi na večigralski del, z več načini kot v izvirniku. Samoumevno je, da bodo power armorji igrali precejšnjo vlogo, prisotno pa bo tudi counter-strikovsko podtikanje bombe. Humor v slogu No One Lives Forever pa bo bržda moral počakati na kdaj drugič. (ag)

Warner Int. za PC, xbox 360 in PS3, februarja



Skate 2



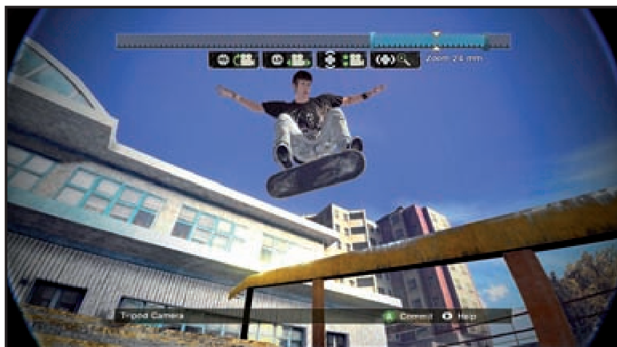
Ko je Skate lani septembra (J171,80) doskočil na sceno, ga je tam čakal Tony Hawk s svojim gengom miljavžentih skejterskih naslovov. A Tončku Sokoljemu se je poznalo, da sta ga slava in pomanjkanje konkurence polenila; poredil in podomišljavil se je, misleč, da mu bodo ljudje ploskali že za enostavne flipe. Skate je bil mladič le navzven, notri pa skrival izjemno intuitivno kontrolno shemo, kjer sta bili gobici namenjeni obračanju nog in telesa. Dirjanje po parku tako ni bilo več mrzlično mlatenje kombinacij gumbov, marveč stvar pristnega občutka, ki si se ga moral priučiti in je virtualne umetnije z desko na koleščkih vsaj na videz približal pravi stvari. Se je pa zdelo, da avtorji, EAjev kanadski studio Black Box, niso bili čisto prepričani v svoj prav, kajti igri je manjkalo vsebine. Z nadaljevanjem naj bi se zapolnile ravno dotične luknje, saj bo nadzorna shema ostala (domala) enaka.

Za začetek: da, moč bo stopiti na tla in enostavno odkorakati do vrha stopnic, ne da bi se po nepotrebnem ubadali z uganko, zakaj vraga imamo noge prišvasane na dilo. S tem bo imel igralec več svobode pri načrtovanju, iz katere smeri naskakovati ograje in klopi. Svoboda pa se tod ne konča, kajti obilico predmetov na kartah bo moč premikati ter si s tem pripraviti lastne samosvoje poligone. Te bo moč shraniti in kasneje deliti s soigralci na liniji. Gumbkasti del igratorjev bo odslej bolje izrabljen, predvsem za množico novih prijemov in trikov, ki bodo praviloma vključevali tako in drugačno prijemanje za predmete v okolici (gledalke?). Ta bo spet zgrajena okoli San Vanelone, izmišljene kombinacije San Francisca, Vancouvra in Barcelone. Nesrečno mesto je med igrama doživelo resen potres, kar je moralo biti za prebivalce spričo precej spremenjenega obličja zemlje zelo travmatično, za pravega skejterja pa je kakopak nov izziv. Lokacije bodo v dvojki bolj odprte kot poprej in kopici znanih se bodo pridružile na primer karte za downhill (hrib je menda nastal med potresom, heh) ter norenja po plažah. Kdor je v izvirniku pogrešal štorijalno plat, bo vesel novice, da bomo navlekli preširoke hlače nekdanjega mojstra, ki je bil prisiljen več let preždeti v arestu (bržda je v Busha vrgel svoj skejt) in mora povrniti zapravljeni sloves.

In če ne maramo za pripoved, bo večigralstvo ponujalo obilico novosti. Poleg omenjene delitve skejt parkov oziroma poligonov denimo kreiranje lastnih nalog in modus hall of meat, katerega cilj se bo jackassovsko stolči v krvavo žolco. EA namerava studio Black Box sicer zapreti, a vseeno gre upati, da bodo nalinijsko podporo vzdrževali bolje kot pri predhodniku. (ag)

EA za xbox 360 in PS3, 21. januarja





Habala navideznost

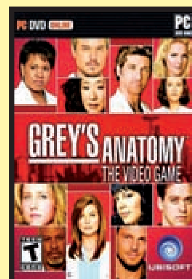
Nismo si mislili, da bi morala biti virtualna ubežišča v slogu Second Lifa primerna samo za pripadnike določenih veroizpovedi. A Mohamed El-Fatatry, ustanovitelj strani Muxlim.com, je očitno drugačnega mnenja. S sodelavci je svoje popularno družabno



spletišče, nekakšen Facebook za muslimane, nadgradil s storitvijo Muxlim Pal. Gre za virtualno okolje, oblikovano po zgledu Simčkov, kjer se uporabniki družijo skozi grafični vmesnik – in je posebej prilagojeno častilcem Alaha! Večidel zastonjska aplikacija ponuja plažni bar, areno in nakupovalno središče, za doplačilo pa so na voljo dodatne opcije pri stvaritvi lika ter slični bonusi. 'Igranje' je slično EAjevi uspešnici, se pravi, da je treba paziti na srečo, zdravje in splošno počutje svojega virtualnega jaza in se družiti z ostalimi. Muxlim Pal je ta čas še v preizkusni inačici, polni izid je napovedan za enkrat do konca leta.

Prihaja igra po Grey's Anatomy

Ubisoft se pripravlja, da bo marca udaril z najnovejšo od svojih nadaljevančnih iger, Grey's Anatomy: The Video Game. Talenti v belem bodo štrikali na PCju, wiiju in DSu, o samem načinu igranja pa nočejo povedati prav ničesar. Ni dvakrat za reči, da ne bodo srži spleli Trauma Centru in animejskih risančkov zamenjali z znanimi facami. Obljubljajo svežo štorijalno nit, v kateri naj ne bi manjkalo žmohta, čustveno nabitih situacij in medicinskih nujnosti. Špil za serijo sicer ne bo prvi, saj je pred letom Gameloft že dopremil verzijo za mobilnike. Mimogrede, serija je ime dobila po klasični knjigi o anatomiji pisca Henryja Greya, ki ji v daljši verziji pravijo Henry Grey's Anatomy of the Human Body in je izšla že leta 1858. Ne glejte debelo, saj se medtem nismo kaj dosti spremenili.





RAČUNALNIŠKE IGRE - PLAYSTATION 2 - PLAYSTATION 3 XBOX 360 - NINTENDO DS - NINTENDO WII - ZAPISLJIVI MEDIJI - PSP - RAZLIČNA ROBA, POVEZANA Z IGRAMI

IGABIBA.JOKER.SI

LOTR: CONQUEST







THE LORD OF THE RINGS CONQUEST

Postavljeni v Tolkienov fantazijski svet, boste lahko končno v celoti podoživeli prav vse epske bitke. Poleg bojevanja za dobro stran, pa boste prvič do sedaj lahko vodili tudi legije Sauronove armije zla, vključujoč jamske trole, Oliphaunte, kakor tudi samega Saurona. Vam bo uspelo z zlobnimi silami osvojiti Srednji svet?

42,00

SKATE 2



23.1.

GODFATHER 2



13.2.

SIMS 3



20.2.

OSEBNI RAČUNALNIK		PLAYSTATION 2		PLAYSTATION 3		XBOX 360	
Fifa 09	37,00	Fifa 09	37,00	NFS: Undercover	60,00	Left 4 Dead	60,00
Saints Row 2	42,00	Monster Lab	42,00	NBA 09	63,00	Mirror's Edge	63,00
Prince of Persia	36,00	Naruto Ultimate Ninja	19,00	Nascar 09	65,00	Fallout 3	63,00
Fifa Manager 09	37,00	NBA Live 09	46,00	Lord of the Rings: Conquest	60,00	Tomb Raider Underworld	63,00
Mirror's Edge	42,00	Sopranos	18,00	Tomb Raider Underworld	63,00	Midnight Club Los Angeles	63,00
Fallout 3	42,00	MK: Shaolin Monks	20,00	Fifa 09	63,00	Battlefield: Bad Company	64,00
NFS: Undercover	37,00	Hitman: Blood Money	24,00	Mirror's Edge	63,00	Kane & Lynch Dead Men	45,00
Crysis Warhead	27,00	Crash: Mind over Mutant	37,00	Dead Space	63,00	Army of Two	30,00
Dead Space	37,00	NFS: Undercover	42,00	Saint's Row 2	63,00	Call of Duty 4	50,00
C&C: Red alert 3	37,00	Mountain Bike Adrenalin	14,50	Half Life Orange Box	33,00	C&C: Red Alert 3	63,00
Left 4 Dead	37,00	NHL 09	37,00	Smackdown vs. Raw 2009	63,00	Pro Evo Soccer 2009	63,00

Street Fighter 4

The king is back, baby! Naj se ljubitelji Tekkena, Virtua Fighterja, Soul Caliburja, Guilty Geara in Mortal Kombata še tako trudijo dokazovati superiornost svojih serij, vsi poznamo resnico. Sopomenka za najvišjo kvaliteto je pri pretepačinah ravno Street Fighter. In na PS3 ter xbox 360 prihaja težko pričakovana štirica, ki jo v Aziji in Ameriki že igrajo na avtomatih. Fuck yeah!



Za SF4, ki je kronološko postavljen med dvojke in trojke, se vrača vsa originalna zasedba iz SF2 Turba. Nastopili bodo torej Ryu, Ken, Honda, Chun-Li, Blanka, Zangief, Dhalsim, Guile, Vega, Balrog, Sagat in Bison. Tem se priključijo Gen, Rose, Sakura in Dan iz serije Alpha, Cammy in Fei-Long iz Super SF2 ter zlobnjak Akuma, za konec pa novinci – debeli Rufus, huda mačka Viper, rokoborec El Fuerte, jeznoritež Abel, Ryujev učitelj Gouken in vesoljski Seth. Roster bo torej obsegal 25 likov in čeprav bodo ljubitelj SF3 in Alphe 3 ostali na hladnem, je dovolj impresiven, da ob njem vročica oblije slehernega fana niza. Še bolj oboževalec uživa, ko opazuje prenovljeno risankasto podobo. Ta združuje 3D grafiko s tradicionalnim 2D igranjem na ravni ploskvi, nekako tako kot odvrtek EX, le da seveda na dosti lepši način zaradi zmogljivega droba novodobnih konzol. Kot je septembra potrdila naša odprava v Leipzig, je špil na ogled naravnost čudovit, s stripovsko predimenzioniranimi in stilistično perfektnimi bojevniki, slastnimi učinki in spektakularnimi animacijami posebej močnih sunkov.



Kljub temu pa SF4 v igralnem smislu ostaja zvest koreninam. Želja avtorjev je bila narediti igro, ki bi v osnovi spomnila na davni Super Street Fighter 2 Turbo, a bi vsebovala sodobne elemente iz 3rd Strika. Temelj bodo brce v jajca in pesti po gobcih s po tremi stopnjami moči, čemur se bodo pridružili blok, specialke, kombinacije in superce. Vendar bo to nadgrajeno zlasti z dvema elementoma. Eden je osredotočeni napad, focus attack (na Japonskem mu pravijo saving system, ker bognedaj, da bi oni kdaj kaj rekli tako kot mi). Gre za napredno pariranje v treh stopnjah, kjer s hkratnim pritiskom obeh gumbov za srednje močni udarec z roko in nogo posrkamo moč nasprotnikovega sunka, nakar lahko izvedemo protinapad ali z dashanjem prekinemo osredotočanje. Fokusiranje se bo izkazalo tudi pri preusmerjanju super napadov, kar bo pomenilo, da bomo lahko izvedli šorjuken, ga prekinili s focus attackom in udejanjili hadoken ali kombinacijo. Dodajmo vezave s super in revenge metroma (slednjega bomo polnili s kasiranjem po pesi, kot v Samura Shodownu) in ultra kombinacije, pa lahko zaključimo, da bo šlo za sistem, ki bo omogočal taktično, a hkrati flashy igro. Koliko bo v njej sira, še ne vemo, a govori se, da naj bi ga bilo več kot v rokavu prodajalca v Macu, odkar je čizburger po en evro. Prisotno bo še obnavljanje energije (super armor), prekinitev le-tega (armor break: izmišljevalec inovativnih imen si zasluži nagrado) in še marsikaj.

Pravi moški bomo kakopak nabavili zbirateljsko izdajo za sto evrov v kul škatli, ki bo poleg špila vsebovala mini strateški vodnik o novih likih v obliki stripa, 65-minutni anime na blu-rayu (PS3) ali na igrarskem DVDju, ki bo vsebino kazal v ločljivosti 720p (xbox 360), pet dolpotegljivih oblekic in figurico Ryuja (PS3) oziroma Viperke (X360). Ker so Američani prasice debele, bodo poleg naštetega dobili CD z muziko.

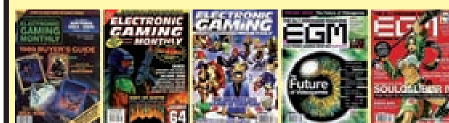


Mimogrede, če pričakujete verzijo za PC, boste zaenkrat ostali praznih rok, kajti ta bo vsaj zamudila, če ne kaj več, saj je Capcom o njej sumljivo tiho. A ta založnik ima itak navado, da z računalniško inačico udari kot strela z jasnega.

Capcom za xbox 360 in playstaion 3, 20. februarja (kasneje za PC)

Magazin EGM pokopan

Ameriški cajtung Electronic Gaming Monthly, ena najstarejših špilavskih publikacij (prva cifra je izšla leta 1989), je z januarsko cifro odromal v grob. Na prvo žogo se novica seveda sliši kot zvok še enega žeblja v krsti fizičnih revij na rovaš internetne dostave informacij. Vendar je slika malo širša. Založnik EGMja, bankrotirana družba Ziff-Davis, ki je že marca 2008 zaprosila za zaščito pred upniki, je namreč družbi UGO prodala svoj največji dragulj, omrežje 1up.com. Ta obsega dotično stran, Gamevideos.com, Mycheats.com in Gametab.com. Ker je dobršen del vsebine Electronic Gaming Monthlyja že lep čas nastajal tako, da so vanj pumpali robo z 1up.com, se je izčrpani založnik znašel pred nelepo situacijo, ko bi morali dejansko delati revijo, ki ne bi bila nekakšen privesek spletni strani. Tega niso zmogli in EGM je crkot storil.



Po eni strani je sicer res, da branost in pozornost oglaševalcev pri tiskanih medijih padata. Toda vsak ameriški igrarski cajtung, ki smo ga videli v zadnjih dveh letih, je bil zanič, narejen po utrujenem kopitu privju + rivju ter vse bolj poln senzacionalizma (Crysis – 98!!!). Če bi mi na večimilijonskem trgu, ki omogoča ničkoliko možnosti, delali take lenoritisne zmazke, bi nas bilo sram.

EA dela igro po Dantejevem Peklu

Oziroma po prvi tretjini Božanske komedije, s katero vas matrajo v gimnaziji pri slovenščini. Natančne podrobnosti in način igranja še niso znani, je pa po dražilni prikolici sodeč jasno, da ne bo šlo za literarno avanturo z ugankami iz primerjalne književnosti in recitiranjem verzov, marveč za neke vrste akcijado. Dante se bo očitno zgledoval po soimenjaku iz Devil May Cry in se s peklenšćki sporazumeval s koso ter križem ... skozi lobanjo. To mora biti neka sodobna postmoderna reinterpretacija. Z bibličnimi referencami. (Sneti: JAZ BOM OPISAL!) Naj vas vseeno ne premami, da bi v šolskem spisu zajadrali preveč v domišljijo.

Marca dodatek za Red Alert 3

Medtem ko čakamo, da bo kak dodatek za C&C: Tiberium Wars nadaljeval njegov izvisatorski konec, bomo očividno dobili že prvi dodatek za RA3. Imenoval se bo Uprising, šlo pa bo za samostojno priponko, ki bo vsebovala štiri kratke kampanje. Svoje bo deležena vsaka od treh sprtih strani, dočim bo četrta obravnavala animejsko punčkasto slaboritnico Juriko, ki se udinja japonskim silam. Obljubljajo še nove enote in način commander's challenge, kjer bo čakalo petdeset izzivov z boji proti vedno zahtevnejšim sovražnim komandantom. Zaenkrat pravijo, da bo Vstaja na voljo le kot digitalni dolpoteg z EAjeve spletne štacune in skoraj gotovo s Steama.



Microsoft vedel za praskanje ploščkov

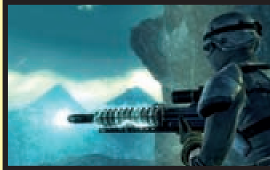
Xboxa 360 ne pestijo le problemi z rudečimi krožci, dasiravno so ti najbolj razvpiti. Že od samega začetka je namreč znano, da naprava rada poškoduje ploščke, če jo med njih sukanjem premikamo. V navodilih izrecno piše, da se tega ne sme početi, problem pa je, da težave rade nastopijo že, če iks škatlico sunemo po nesreči. To se je pripetilo tudi nam takoj po nakupu, pri čemer nismo bili nič grobi. No, sedaj je jasno, da gre za strojno pomanjkljivost. Med dokaznim gradivom za tožbo uporabnikov xboxa 360 proti Microsoftu namreč stoji pričevanje menedžerja skupine za optične pogone Hiroa Umena, ki trdi, da so vodilni za slabosti naprave vedeli že pred njeno splovitvijo leta 2005. Ne le to, predlagani so bili trije načini odprave napake, ki pa so bili zavrnjeni, bodisi ker bi zmanjšanje hitrosti pogona pomenilo daljše nalagalne čase, bodisi ker bi dodatne prilagoditve pomenile dodatnega pol dolarja stroškov na konzolo. Do konca aprila lani naj bi Microsoft dobil približno 55.000 tozadevnih pritožb uporabnikov. V masovni številkah prodaje to ni tako hudo, a vendarle niti ne božajte xboxa 360 medtem, ko suče plošček.

Metal Gear Solid za iphone in ipod touch

Apple si zadnje mesece iphone in ipod touch nadvse prizadeva postaviti ob bok DSu in PSPju. Veliki založniki pa mu gredo pri tem na roko. Konami je tako najavil, da bo naslednji MGS v seriji, nazvan Metal Gear Solid Touch, napravljen prav za jabolčni brihtni telefon. Igra bo postavljena v svet MGS4, vendar ne bo šlo za pravo šunjačino, marveč za neke vrste tirnično streljanko z zaslonskim upravljanjem, saj haspud Kojima pravi, da prvim iphone in touch nista dorasla. Poleg MGS bo Konami na jabolki prenesel tudi Silent Hill (konverzija mobilne verzije SH: The Escape) in Dance Dance Revolution. DDR + mobilnik = igra, kjer proti prvošolkam res ne moremo ama nič. Samo da ne bo kdo skakal po iphonu!

T minus en teden za Falloutove razširitve

Kot so pri Bethesdi obljubili že pred izidom igre, Fallouta 3 po začetnem tiskanju denarja ne bodo pustili vnemar. Zanj pripravljajo tri razširitve, ki po nalinijski pipici prihajale v mesečnem razmiku. In tokrat ne bo šlo samo za mastno zaračunan nov oklep iz ledra (*kreh*, Oblivion, *kreh*). Prva, Operation Anchorage, dospe že ta mesec in nas bo zaprla v 'matrični' simulator, ki ga znalci poznate, le da bomo tokrat vrženi v sredino srditega boja za osvoboditev Aljaske spod kitajskega rdečega valjarja. Dodatek v dolžini okoli petih ur se bo osredotočal zlasti na boj in tiholazništvo, saj bo naš glavni cilj infiltracija v kitajsko vojaško bazo. V ta namen bomo deležni kopice novih krepalic, ki bodo kasneje dostopne tudi v osnovni igri. Druga razširitev, The Pitt, nas bo februarja postavila v mesto Pittsburgh, ki sicer ni neposredno fasalo atomskega napada, zato pa po njem kolovrati nebroj bitjec s preveč okončinami.



Tretja, Broken Steel, pa bo marca nadaljevala osrednjo štorijo. To pomeni dvoje: dvig skrajne izkušenjske stopnje na trideseto in izogib prvotnemu koncu, ki je marsikoga pustil razdvojenega. Anchorage bo iksboksaše koštal osemsto pik, za pecejaše bo zastonj, kar je kul. Smola za Sonyjeve privržence – za PS3 ga ne bo.

Burnout Paradise The Ultimate Box

Na eni od fotk v prejšnjemesečnem članku o Top Gearu se Clarksonu zaradi nazarenske hitrosti vihajo žnablji. Evo, to je najboljša podoba igralca Burnouta, svetlobno hitre dirkaške serije, ki lastnikom konzol že od leta 2001 gladi obrazne gube. Po skoraj osmih letih se blagovna znamka naposled širi tudi na računalnike, kjer jo NFSjevski navelićanci željno pričakujemo. (Mimogrede, lastnik Burnouta in njegovega angleškega izdelovalca Criteriona je že lep čas EA.)





Toda na presenečenje skupnosti so avtorji v preteklem letu izdali vrsto zastonjskih dodatkov, ki so osnovno izkušnjo razširili (vendar ne tudi poglobili). Prišli so novi nalinijski modusi, denimo iz preteklih Burnoutov znano tekmovanje v kaskaderskih karafekah in množična hajka za enim igralcem. Nadalje so dodali vremenske razmere in mrak, na desetine frišnih izzivov, par avtomobilov ter dva mopeda. Prav tako so po vsemreži skrbeli za vsebino plakatnih mest, kjer sta se med drugimi oglaševala Burger King in Obama King.

Rajski izgor ne bo nov izdelek, saj smo ga v konzolni inačici opisali pred slabim letom (J175, 76). Šlo je za svobodnjaško dirkalnico po velemestu Paradise, ki je poleg vseh pričakovanih urbanističnih objektov vsebovala obilo vratolomnih skakalnic, boleče trke in rockerski komad Paradise City od Guns'n'Roses. Samosvoja lastnost je bila vožnja brez enega samega nalagalnega čakanja ali celozaslonskega menija. Celo večigralstvo je bilo vdelano brezšivno. Grafičnemu pogonu se za razliko od hišne konkurence NFS ni zatikalo, le avtomobili po tradiciji niso bili licenčni, marveč so imeli kljub znanim oblikam čudna imena. Dasiravno je špil praviloma žel najvišje ocene, je imel kar nekaj elementarnih pomanjkljivosti, na daljši rok pa se je izkazal za upravičen tudi naš temeljni očitek: slab ustroj udejstvovanj, ki je bil pravzaprav le gromozanski grozd ponavljajočih se, rutinskih in sčasoma nemotivacijskih dirk.



Zakaj vse to povzemamo? Ker bo vse našteto v prihajajoči različici za PC (in v prenovljenem, vseobsegajočem paketu za konzole – od tod kričeče ime škatle), čemur se bo pridružil še napovedani žurerski pakeljc. Ta bo omogočil zabavo za enim zaslonom, ki smo jo v prvi verziji igre pogrešali. Preostalih oznanjenih širjenj (Big Surf Island, Legendary Car Pack, Toy Cars ...) v škatli ne bo. Način, kako bomo kasneje bogatili računalniško igro, še ni znan, so se pa razvijalci pohvalili, da bo imela igra nadgrajene videzne učinke in podporo trem monitorjem.



Res smo firbci, kako se bo Burnout izkazal v novem okolju. Praviloma bi moral prinesti veliko svežine na skromno področje pecejaških arkad. A po drugi plati bi ga znala NFSjeva prepoznavnost in porsche na naslovnici povoziti. Sodba pade prihodnji mesec. (lf)

EA za PC, xbox 360 in playstation 3, februarja





36,99 €

Igralna palica za računalnik Logitech Extreme 3D Wingman Pro

Imejte popolni nadzor z Logitech igralno palico Extreme 3D Wingman Pro, ki ima 12 popolnoma nastavljivih gumbov, natančno upogljivo ročico, osem-smerni gumb ter stabilen in obtežen podstavek. Deluje na računalniku preko USB priključka.





Mini tipkovnica Logitech diNovo Mini

Mini Bluetooth dlančna tipkovnica, ki vam bo omogočila upravljanje računalniške zabave iz vašega naslonjača. Nadomešča miško in tipkovnico. Elegantna, erogonomična oblika. Dve osvetlitvi tipkovnice (zelena, oranžna). Bluetooth 2.0 povezava. Vgrajena polnilna Li-ion baterija. Združljiva z Microsoft Windows XP/Vista in PlayStation 3.

149,99 €



PC DVD-ROM

PC igre

- Fallout 3
- Tomb Raider: Underworld
- World of Warcraft: Wrath of the Lich King

45,99 €
cena za kos





Stojalo za notesnike Logitech Alto Connect

Stojalo za vaš prenosnik, ki bo izredno povečalo udobje pri vašem delu. 4-portni USB razdelilnik. Izredno visoka kvaliteta. Izjemen design. Gumijasta podlaga za večjo oprijemljivost. USB priključek.

69,99 €





Igralni plošček Logitech Precision Gamepad USB

Igralni plošček združljiv s PC/Mac računalniki. Vsebuje šest akcijskih in štiri nastavljive gumbe ter osem-smerni dodatni gumb. Garancija 2 leti.

11,99 €





Brezžična miška Logitech MX 1100 Cordless Laser Mouse

Vrhunska laserska brezžična miška, ki vas bo ponesla na višji nivo udobja. Eleganten design. Kolešček vam bo omogočil izredno hitro drsenje skozi dokumente. Nastavljiva ločljivost (do 1600 dpi). 2.4 GHz brezžična povezava. 10 programabilnih gumbov.

69,99 €

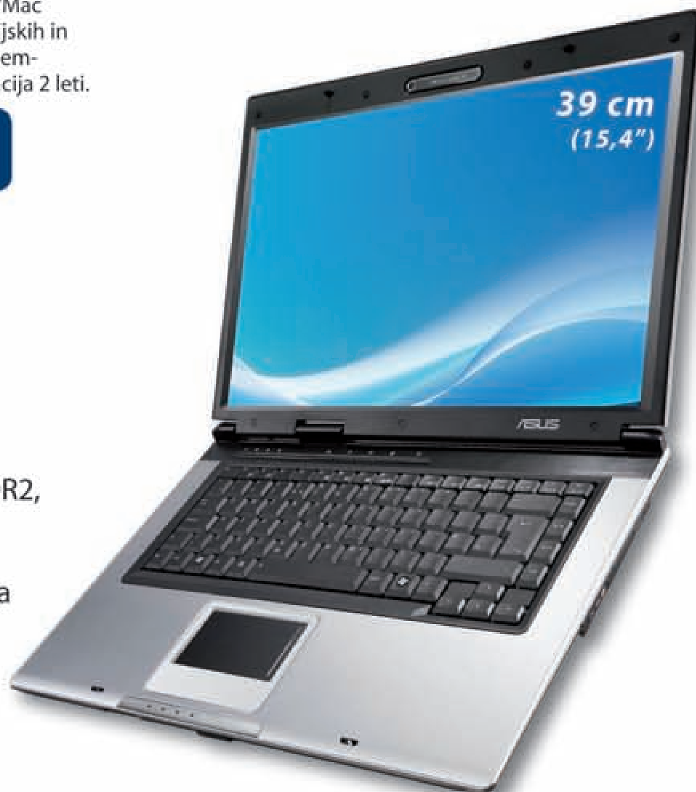
Core2 Duo 2,0 GHz
320 GB hdd
3 GB ram

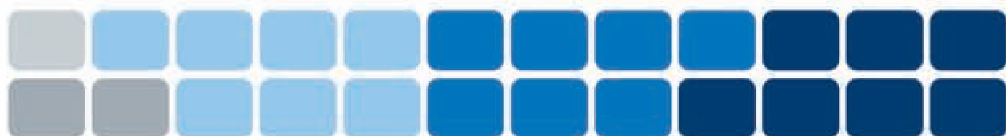
ASUS

Notesnik Asus X50SL

Procesor Intel Core2 Duo T5800 2,0 GHz, pomnilnik 3 GB DDR2, trdi disk 320 GB SATA, DL DVD/RW zapisovalnik, 39 cm LCD zaslon, ločljivost 1280x800, gr. kartica ATI Mobility Radeon HD3470 256 MB. DVI, Wlan, LAN, Bluetooth, vgrajena spletna kamera, čitalec kartic. Windows Vista Home Premium Slo. Garancija 2 leti.

779,99 €





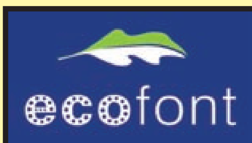
Whiteknighttwo je poletel

Ker smo med novicami redno spremljali napredek Virginovega vsemirskega projekta Virgin Galactic, se spodobi, da par vrstic namenimo zadnjemu dosežku. 22. decembra je matična ladja za raketico spaceshiptwo, gigantski dvotrupi frčoplan whiteknighttwo, opravila prvi polet. Aeroplan je vzletel s pristajališča v puščavi Mohave in se po uri potepanja vrnil brez zapletov. Med poletom je dosegel višino skoraj petih kilometrov, kar so organizatorji označili za velik uspeh. Testiranja očigledno potekajo po načrtih in ako se vmes nič ne zalomi, bo Virgin naročil izdelavo petih vesoljskih čolničev ter dveh nosilnih letal. Žal pa uradnih vesti o tem, kdaj se bo dejansko pričelo obdobje vesoljskega turizma, še vedno ni.



Ekološka tipografija

Bolj za šalo kot zares: Nizozemci so po siru naluknjali še črke, konkretno Verdano, iz katere so tako imenovan Ecofont naredili. Biro Spranq, bivajoč nad nekim kofišopom v Utrechtu, si namreč prizadeva za okolje, zato ima kopico apelov za varčnejše tiskanje, tako masovno kot domače. Med gospodinjske nasvete sodi tudi raba omenjene tipografije, ki zaradi naluknjanosti ob enaki čitljivosti prištedi petino tinte. Če ste zeleni, si omenjen font snemite z *www.spranq.eu*!

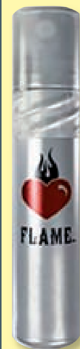


Eau de whopper

Se počutite še posebej sočno? Bi svoje mesnate kvalitete radi izpostavili na najbolj prvobiten način? Potem je za vas prava dišava Flame by BK. V zapeljivo ko(lo)njsko vodico je Burger King ujel pristen vonj mesa na žaru. Z njo boste dišali kot pleska iz hamburgerja, kar bo vznemirilo najmanj pse v radiju dva kilometra. Morda se bo za vami lačno obrnila celo kaka Šerbi (ali Šerbec), ljubezen gre navsezadnje skozi želodec. Kakor je domislica sneta, je šel smrdolin okrog Božiča odlično v promet. Američni so štiridolarske sprejčke razgrabili, pohod na Evropo pa še ni napovedan. To načeloma ni težava, saj parfume trži tudi spletna trgovina Rickyshalloween.com. Naj torej tudi vas prepoji aroma slastno zasmojene govedine!

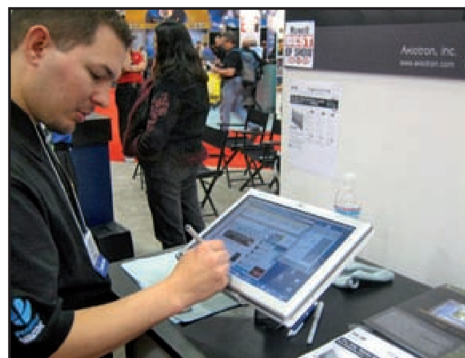


Če vas ne bo prej kar pravi whopper, kajti Burger King naj bi k nam pridehtel osebno. Čeprav so si na slovenskem trgu zobe že polomili Dairy Queen, Quick in nazadnje Subway, to poljskemu podjetju Amrest ne jemlje poguma. S Kraljem burgerjev je podpisalo pogodbo in namerava verigo pripeljati na Češko, Slovaško ter v naše Podalpje. Kdaj bomo pod kozolci grizli v dobrote, pred katerimi se bigmek po mnenju članov uredništva skrije, se še ne ve. A že rožljamo s plastičnim priborom in protezami!



Macworld 2009

Letošnji jabolčniški sejem Macworld, ki se je, kot veleva tradicija, odvil v začetku januarja sredi San Francisca, je dvignil velik oblah prahu. A ne vsled kakega revolucionarnega Applovega gizmota, temveč predvsem zato, ker mu krovno podjetje zlagoma obrača hrbet. Jabolko je najprej sporočilo, da bo to zadnji Macworld, ki se ga bodo udeležili, kar je tako uporabnike kot organizatorje spravilo v paniko. Ko so pred leti enako storili z bostonskim Macworldom (ja, svet macov se je njega dni pripetil dvakrat letno), se je ta zavlekel pod grmičevje in poginil. Mnogi špekulirajo, da se bo enako zgodilo s frančiškanskim, toda organizatorsko podjetje IDG to zanika in je že postavilo datum za prihodnji dogodek. Nato je po mizi udaril še sam Stevo in odpovedal svoj tradicionalni uvodni govor. Apple je namesto njega na oder poslal brezimnega marketingarja, ki ni navdušil nikogar. Vzrok za Jobsovo odsotnost naj bi bilo slabo zdravstveno stanje, kar je jabolkarje prej razburilo kot pomirilo. Špekulacije o Stevovem očitnem obolenju so namreč reden gost sadjarskih strani, pred meseci je nek časopis celo predčasno objavil njegovo osmrtnico.



● **Med svetovalci Axiotrona je najti Steva Wozniaka, kar priča o resnosti projekta. Prvi odzivi na modbook so izjemno pozitivni, morilski ceni navkljub.**

A dovolj bodi morbidnosti, povejmo raje, kakšne novosti so tekom sejma splavale na površje. Apple ni ravno navdušil, saj je pripeljal pokazat samo novi macbook pro s 17-inčnim zaslonom. Prenosniče oglašujejo kot 'najtanjši 17-palčni notesnik na svetu', vendar ni požel stoječih ovacij. Z visokoločljivostnim širokozaslonskim prikazovalnikom, 2,66-gigaherčnim procesorjem, štirimi gigazlogi rama in zmogljivo grafično kartico resda ni razočaranje. Toda v primerjavi z zvezdami prejšnjih let, se pravi iphonom in macbookom air, je kar nekako, no, navaden. Povrhu bo pri nas koštal okoli 2800 evrov, kar je težko prebavljivo.

Mnogo zanimivejša je pogruntavščina podjetja Axiotron z imenom modbook. Gre za predelavo 15-inčnega macbooka pro v tablično računalo, in to na zelo visokem nivoju. Axiotron je sproduciral lastno, izjemno tanko aluminijasto ohišje, na dotik občutljivo prevleko za zaslon, ki posnema občutek papirja, prilagojen softver za prepoznavanje pisave ... Škoda le, da izključno v ZDA dobavljivi lepotec stane 5000 $ oziroma okoli 3000, če v zameno daš ustrezen macbook pro. Pri vsem skupaj je najbolj ironično, da se zadnjih par mesecev vneto šušlja o pravi Applovi tablici. Znana humoristična stran Theonion.com se je govoricam poklonila s hilarioznim prispevkom o macbooku wheel ("Kaj je preprostejše od koleščka z enim gromozanskim knofom?"), toda po patentih sodeč bo šlo za pravo tablico z velikim večdotikovnim zaslonom. Kdaj? Najverjetnejše obdobje je letošnja jesen.



● **Macworld je bil kljub Applovi odsotnosti dobro obiskan. Trume mladih, modno osveščenih ljubiteljev tehnologije (vsi uporabniki applov so taki :)) so privabljale kulskosti, kot je YouTubova govorilnica.**

Ko smo že pri govoricah, je treba omeniti iglove, Applove s prstničnimi napravami združljive rokavice. Ipod touch se denimo ne razume s klasičnimi rokavicami, saj za delovanje potrebuje prevodnost človeške kože, kar ga pozimi dela rahlo nadležnega. Spletarjenje in brskanje po albumih pri minus pet je dober recept za odmrle parklje. Igloves bodo težavo odpravile s prstnimi konicami iz prevodnega materiala. Preprosto, a učinkovito.

In še par besed o iphonu nano, katerega slike so pricurljale s strani azijskega proizvajalca preoblek za Applove gizme. Fotke razkrivajo le, da bo šlo za pomanjšan iphone s skromnejšim zaslonom. Če bo malček namenjen denarnično manj obdarjenim ali pa bo prinesel kakšne nove funkcije (hura za MMSe), bomo še videli.

Lenovova seksi strojčka

Kitajski Lenovo, duhovni naslednik IBMovega prenosniškega oddelka, je tik pred CESom predstavil par zanimivih računal. Prvo, namiznik tipa vse-v-enem ideacenter A600, stavi predvsem na izgled. Okoli Intelovih procesorjev core 2 duo zasnovano drobovje je stlačeno v spodnji rob 21-inčnega zaslona visoke ločljivosti, kateri hkrati skriva komplet zvočnikov z globokotoncem (!). Pojoče škatlice se ponašajo s cer-



● **Kdor je kdaj pognal softver ranga Photoshop, 3D Studio, Premiere Pro ali After Effects, dobro ve, koliko dragocenega prostora na zaslonu zasedejo orodne vrstice, stolpci in gnezda. W700ds jim zato namenja ves sekundarni prikazovalnik.**

tifikatom dolby home theater, kar gre z roko v roki z opcijskim sukalnikom blu-ray. Največja zanimivost ideacentra je vseeno priloženi daljinec. Ta ni le pripomoček za uspešno kavčarjenje, marveč hkrati rabi kot tridimenzionalna zračna miška (bržkone na podoben način kot Logitechov air), VOIP-sporazumevalnik ter wiiljinski igrator. Apple je z izvirnim imacom dokazal, da integrirani kompi lahko osvojijo srca množic. Sedaj bomo videli, ali je tudi Lenovo pogruntal pravi recept.

Črni notesniški lepotec W700ds je po drugi strani namenjen zagrizenim oblikovalskim profijem. Njega posebnost niso procesor core 2 duo, do 8 GB pomnilnika, dvojica diskov in puvaška grafična kartica quadro, marveč sekundarni prikazovalnik. Monitorče premore 10,6-palčno diagonalo in se skriva v pokrovu osrednjega 17-inčnika. Glavoprask? Niti ne, sekundarnež je namenjen spravljanju orodnih vrstic zmogljivega programja. Lenovova rešitev je nedvomno elegantnejša od izdelave gorostasneža s 24-inčnim monitorjem. W-700ds je v tujini na voljo neposredno s spletišča Lenovo.com, cene pa se pričnejo pri 3200 evrih.



● So taki integrirani namizniki pravi odgovor na rastočo priljubljenost prenosnikov? Znabiti, ampak samo, če bodo tudi cenovno dostopni.

Igratorji za Street Fighter 4

Joysticki za letalske simulacije so skoraj umrli, tudi volani se ne držijo več tako, kot so se. Zato pa je dokaj zdrava periferija za pretepačine, zlasti borilske palice, ki jih v Aziji delajo po tekočem traku. H koritu je zdaj pristopil še ameriški MadCatz, ki kani na dan splovitve konzolastičnega SF4 (kot vidite v predogledu na sosednjih straneh, je izid verzije za PC še v zraku) v štacune s hadokenarskim pospeškom zadegati niz udarnih uradnih igratorjev za xbox 360 in PS3. Medagrivasti ploščec fightpad bo imel nalašč za SF izboljšan križec, preklopnik, ki bo križec ruknil v način simuliranja gobice, šest gumbov v dveh vrstah, kar ustreza postavitvi s stickov ter avtomatov, in sliko Ryuja ali Chun-Li. Potem bo tu dokaj običajna palica fightstick s pač digitalno palico in knofovjem. Niz pa bo zaključil fightstick: tournament edition, katerega razvoj je nadzoroval producent SF4 Jošinori Ono. Menda je po vsem, tudi sestavnih delih, enak kabinetu, v kakršnem počiva SF4 za avtomate. Tega smo nažigali v Leipzigu in bohseusmili, zadeva je nadmočna. Ameriške cene so 40 $ za fightpad, 80 za fightstick in 150 za fightstick TE, evropske pa še niso znane.



● Kdor meni, da se da pretepačine dobro igrati z gobico, takih gizmov ne bo potreboval. Resni navidezni pretepači pa zdaj cedijo sline. Krvave.

CES 2009

Lasvegaški januarski sejem CES ponavadi dobro odrazi zdravje računalniške in zabavniške industrije. Tudi letos je bilo tako. Vsesplošna recesija še zdaleč ni zaobšla podjetij iz naše branže – še več, pošteno jih je ohromila. Odpuščanja so v zadnjih mesecih reden pojav, tako pri proizvajalcih, ki so bili v težavah že prej (denimo AMD), kot v drugače zdravih podjetjih tipa Lenovo in Logitech. CES je bil zato skromnejši, manjkala so določena velika imena, predvsem pa so bili oskubljeni štanti in okolišnje dogajanje. Pesimizem se je poznal tudi na obisku. Če se je lani skozi hale sprehodilo več kot 140.000 obiskovalcev, jih je bilo letos manj kot sto jurjev.

Malce ironično je torej, da je bilo novosti na računalniškem področju na pretek. AMD je priložnost izkoristil za predstavitev procesorjev phenom II, ki v navezi z radeoni družine 4000 in platami s čipovji 790 tvorijo platformo dragon. Za začetek sta na voljo dva štirijedrnika, ki sta na račun poštenega skoka v sposobnostih, nore navijabilnosti in nizke cene požela dosti hvale. Upamo, da je to znak AMDjeve vrnitve h konkurenčnosti. Iz dolgega spanca se je prebudila tudi Nvidia, ki je prinesla pokazat dvoprocesorske pošasti geforce GTX 295. Zelenci torej ubirajo sličen pristop kot glavni tekmec in po prvih vtisih kartice meljejo, sekajo ter čevapčičirajo. Glavna zvezda njihovega štanta pa je bilo kljub temu nekaj drugega: naočniki 3D vision. Stereoskopska očala v navezi z geforci in ustreznimi gonilniki iz špilov izvabijo občutek prave trirazsežnosti. Edini hakeljc je, da za pravilno delovanje potrebujejo zaslone LCD s 120-herčnim osveževanjem, ki jih ni prav dosti. Kar se kulskosti tiče, je množice vnovič privabljal Asus s serijo EEE. Računalniček so tokrat zapekli kar v tipkovnico, po zgledu C64 in amige. Očigledno se zgodovina res ponavlja :).

Zabavljaška banda po drugi strani ni navdušila. Ako izvzamemo klasike tipa 'največji TV na svetu' in priliznjene trditve o zelenosti ter varčnosti z elektriko, česa res zanimivega niso sproducirali. Še največji vpliv bodo imeli poceni predvajalniki blu-ray, ki so v čezlužju zdrsnili pod mejo dvestotih dolarjev.



● Ena od zvezd CESa je bil Windows 7. Microsoftova predstavitev je navdušila, najavili pa so tudi splošno dobavljivost preizkusne različice.

Adijo, Abit

Po Epoxovem preminutju nas je zapustil še eden od legendarnih proizvajalcev matičnih plošč, tajvanski Abit. Njegovih mamaplat se z nostalgijo spominjamo vsi, ki smo se v začetku tega tisočletja ukvarjali s sestavljanjem lastne mašine. Posebej pa je bil pri srcu navijalcem, kajti Abitovi izdelki so bili pojem stabilnosti in kvalitete. No, dosti manj kvaliteten je bil očitno menedžerski kader. Vrsta dvomljivih potez in finančnih afer je podjetje najprej pripeljala do umika s trga grafičnih kartic, leta 2006 pa do prodaje tvrdki Universal Scientific Industrial. Tej Abitove znamke ni več uspelo zavihteti na vrh in poslovni rezultati ne bi bili dovolj dobri, da bi se USI splačalo nadaljevati z matičnimi ploščami. Z zadnjim dnem lanskega leta se je tako končala tudi Abitova pot.

PS3 kot superračunalnik

Tokrat ne gre za Folding@home. Znanstveniki univerz v ameriških Dartmouthu in Huntsvillu so s preračunavanjem, ki je teklo na grozdu šestnajstih konzol PS3, prišli do odgovora na vprašanje, kako hitro črne luknje po nastanku ali motnji nehajo vibrirati. Za Sonyjeve konzole so se odločili predvsem zaradi stroškov, saj je cena ene same nekajurne simulacije na velikem superračunalniku okoli 5000 dolarjev, medtem ko so oni za svojo konfiguracijo pljunili šest tisočakov in lahko na njej izračune izvajajo neomejeno dolgo. Tudi sam problem je bil playstationu pisan na čipe, saj je zahteval veliko računsko moč in relativno malo pomnilnika. Možje so sestavo sistema v slogu pravih spletnih zanesenjakov popisali na *www.ps3cluster.org/*. Raveer se je že zaprl v garažo.

VHS je na smrtni postelji



Video Home System, priljubljena videokaseta, je po tridesetih letih obstoja, od tega dveh desetletij vladavine, v zadnjih vzdihljajih. Holivud je čez distribucijo na traku naredil križ že leto dni tega, decembra pa so se ustavile proizvodnje linije še zadnjega zapadnega proizvajalca praznih kaset. (Indija je svet zase in Bollywood format še vedno podpira.) Vseeno imajo izdelovalci in trgovci na zalogi še kak milijon trakov v plastičnem ovoju, saj je je VHS kljub starosti daleč najbolj pogosta oblika gospodinjskega snemanja programa, ki ga sodobni DVRji s trdimi diski še lep čas ne bodo izpodrinili. Stare osle je pač težko naučiti novih trikov in resnici na ljubo je rokovanje s kaseto dejansko najmanj težavno. Sam jo lahko popraviš, delovanje je logično, združljivost zajamčena in kadar hočeš jo odneseš kamorkoli. Tako dolgoživega, razširjenega in neproblematičnega medija ne bomo imeli nikoli več. Dodatno branje o začetkih VHSa in vojni s konkurenčnim betamaxom preberite v vedežu o zgodovini televizije v Jokerju 154 ali na stranki pod brojko 2329.

Zunov črni dan

Microsoftovi predvajalniki zune že tako ne uživajo vrhunskega ugleda in so v svoji nalogi ogroziti ipode žalostno propadli. Tik pred iztekom leta pa jih je doletela še tragikomična prigoda epskih razsežnosti. Hroščat gonilnik v 30 GB modelih je povzročil sesutje in zaklep tisočev naprav. Brenkatorji so zaradi napake v koledarju in napačnega obravnavanja prestopnega leta ostali neuporabni ves dan, nakar so 1. januarja nadaljevali z delom. Skoraj tako, kot bi si privoščili počitnice :). Uporabniki so prigodo hudomušno označili za Z2K9, s čemer kakopak ciljajo na slavni milenijski hrošč Y2K.

DOMINE PADAJO

V igrah imamo ničkoliko prakse z zatiranjem Ultimativnega Zla, ki periodično dviga grdo glavo, da mu lahko vanjo zabrišemo tomahavk. Ko bi le lahko enako storili finančno-gospodarski krizi, ki steguje grdavžaste kremplje po špilavski industriji in Snetijevem duševnem miru!

Utopično je pričakovati, da bi se kravatarski problemi, ki so se z denarniškega Olimpa preselili med navadne ljudi, ognili igram. Cinični optimisti bi sicer zavpili, da to pa ja ne more biti težava, kajti več ljudi kot bo brezposelnih, več jih bo ostalo doma, kjer bodo miškirali in joypadirali, da bo veselje. Hej, laže in ceneje je za teden dni spokati v Azeroth kot fizično odrajžati v Benetke! Poleg tega gmajna ravno v kriznih časih potrebuje največ pobega iz realnosti. In če je kaka veja zabavniškega početja, ki še kaže znake solidnega zdravja, so to prav elektronski svetovi. Globalna prodaja konzol in špilov zanje je lani dosegla skoraj 36 evrskih milijard, čemur je treba prišteti sedem milijonov trilijonov gazilijonov zlatnikov iz naročnin na World of Warcraft, da ne omenjam izkupička od telefonskih igric. Zgolj oktobra so v ZDA potržili za 498.000.000 evrov špilov, kar je bilo za 35 odstotkov več kot v enakem obdobju lani, novembra pa je bil porast še vedno enajstodstoten. Nič čudnega, kajti polovica odraslih Amerikancev (53 %) in skoraj vsi najstniki (97 %) veselo nažigajo take ali drugačne igre. Evropski trendi so podobni.

Toda na obzorju so črni oblaki, na katere se industrija že mravljinčkasto pripravlja. Jasno, več folka kot bo prisiljenega gledati na vsak cent, bolj bodo špili zdrsnili po prioritetni listi. Da ne omenjam praviloma dragega hardvera, ki jih poganja. Hkrati pa so bančniške mahinacije prizadele izdajatelje, ki furajo biznis, kot je vsak drug. Podpisi pogodb za nove naslove, nakupi studiev, odkupi skupin, oglaševanje ... Vse to so financirali enaki krediti kot poslovne uveljavitve lokalnih prodajalcev futra, grobarjev ter vodovodarjev. Posel se je širil, ker je bil trg željan novosti in ker je bil denar relativno poceni – zdaj pa se začenja krčiti, ker so se razmere spremenile. Kot je pel Balaševič: princip je isti, vse ostalo so nianse.

Kakšne so torej konkretne posledice deflacije, ohlajanja gospodarstva, recesije in ostalih visokoletečih terminov?

Zima pred vrati

Primerno je, da začnemo pri Slovencu bržda najbolj znanem igrarskem velikanu, Electronic Arts. Odpuščanja in prestrukturiranja pri največjih izdajateljih so del vsakdana, a to, kar kani storiti še lani cvetoči EA, ki je nameraval vse do sredine septembra za prevzem Take-Twoja odšteti milijardo in pol evrov, je dober pokazatelj, kakšen vpliv ima usihanje goldinarjev na posel z igrami. Iz takih in drugačnih razlogov, med katerimi so visoki stroški razvoja (sodobna igra za PC, xbox 360 in PS3 tipično stane med 10 in 17 milijoni EUR), prenategovanje znamenitih serij, malo nadzora nad kakovostjo in slaba prilagoditev odlično prodajajočemu se wiiju, je imela družba le v svojem drugem finančnem četrtletju 2008. krepkih 220 milijonov bruseljčanov izgube. Zna biti, da se je tudi zato pridružila vojski prodajalcev na Steamu, čeprav ima lasten servis za digitalno distribucijo, EA Store. Brez služb v štabu Elektronskih umetnij v kalifornijskem mestu Redwood in na drugih lokacijah bo tako kmalu ostalo deset odstotkov delovne sile, kar pomeni tisoč ljudi. Podjetje bo zaprlo devet studijev in drugih izvajalcev ter določen del zaposlenih preselilo v druge skupine. Primer je grupa Black Box (Skate, NFS Undercover) iz kanadskega Vancouvra, ki jo bodo marca razpustili in jo združili s krovno vejo, EA Canada. Ubadanje bo matično podjetje stalo 43 milijonov evrov, vendar naj bi prihranilo 86 njih.



● Obraz Johna Riticiella, vodilnega kravatarja pri EA, je bil lani še lagodno nasmejan. Letos ni več.

Jesen kljub večji splošni prodaji iger in strojne opreme ni bila naklonjena niti drugim igričarju znanim podjetjem. Activision-Blizzard je kljub 11,5 milijona naročnikov na WoW za svoje drugo fiskalno četrtletje objavil izgubo 77 milijonov evrov, THQ 82 milijonov. Oba se kanita zateči k rezanju delovne sile, tako kot veli stari barabinski kapitalistični moto. Zaskrbljen je lahko Sony Computer Entertainment, saj Japonska ob močnem jenu in vse manjšem bruto domačem proizvodu tone v občutno recesijo, ki bo k odpuščanju prisilila celo Toyoto, drugega največjega svetovnega proizvajalca avtomobilov. Dragi playstation 3 na položaj firme ne bo blagodejno vplival. Atari je itak stalno v rdečih številkah. Še slabše gre v teh časih Midwayu, ki je zadnji dve leti ves posel snoval na kreditih. Legendarna firma, ki jo je decembra kupil zasebni vlagatelj, je vredna le še sedem milijonov evrov, pri čemer ima 170.000.000 EUR dolga, tako da so nagnali četrtino zaposlenih, med njimi Johhnyja Cage, in pristali na sto osemdesetih garačih. Dalje ima težave ameriška družba Best Buy, največji čezlužni specializirani prodajalec vsakdanje elektronike, ki namerava v 2009. z odpuščanji znižati stroške poslovanja za polovico, predvidena nekajodstotna rast gor ali dol. Odpuščanja so napovedale skupine Stormfront, Iron Lore, Aspyr, Flagship in Gearbox, zaprtje grupa Factor 5 (Rogue Squadron, Lair) in administrativni postopek pred bankrotom Free Radical Design (TimeSplitters, Haze). Morda se še rešijo.

Nemara najboljši splošni pokazatelj krize so rezi pri tistih velikanih, ki niso povezani (zgolj) z igrami. Krovni Sony kani odžagati 8000 ljudi. Za 15.000 posameznikov bo, zvečine po uradih in tovarnah, skrčil delavstvo AMD, kar predstavlja desetino vseh njegovih tlačanov. AT&T bo knjižice vročil 12.000 ljudem, Adobe pa se kani znebiti šeststo oseb. Številke so hladne, ampak že samo te pomenijo dobrih 35.000 brezposelnih, kar je le pet jurjev manj kot recimo celotno prebivalstvo Novega mesta. Na spletu se je pojavila tudi novica, da naj bi sekljal Microsoft, in sicer 15.000 od skupno 90.000 zaposlenih, vendar v njegovi slovenski izpostavi o tem ne vedo ničesar. Takisto ne kanijo odpuščati sami.

Praktično edini nasmejan v teh dokaj viharnih časih je Nintendo. Ta svoji relativno poceni konzoli wii in DS, ki mu po hardverski plati domala od začetka nosita dobiček, prodaja v takih količinah, da bo kmalu vsak človek na Zemlji imel tri. In, seveda, veseli smo, da je kriza zavrla načrtovano splovitev ročne konzolice gizmondo 2, tokrat v telefonični obliki. To je bil tržno grozljivo neuspešen in kar drag (500 dolarjev ali 300 za oglasno nasmeteno različico) onegaj s celimi osmimi igrami ter GPS-softverom, katerega drugo inačico potrebujemo toliko kot zajec boben. Vsaj to prednost ima kriza, da loči zrnje od plev.

Domači logi

Kar se stanja v naši državi tiče, nam je na baranje najprej odgovoril Colby, zastopnik založnikov EA, THQ, Vivendi, Atari in Eidos. Diretore Žan Strnad pravi, da je bila prodaja njihovih iger za oktober in november za dvajset odstotkov višja od lanske, da pa je bila decembrska na enaki ravni kot lanska. To pripisuje prav začetku recesije. Stanje so nadalje pojasnili pri mariborskem Videotopu, kjer skrbijo za Activision-Blizzard, Ubisoft, Take-Two, Codemasters, Sego in Konami. Štajerci rečejo, da je bila prodaja iger njihovih principalov v Sloveniji v nadaljnjem porastu glede na pretekla tri leta. S pričetkom recesije so nekolikanj spremenili poslovanje, vendar odpuščanja pri njih ne bo. Glede brcanja na cesto enako zagotavlja Colby.

Previharimo viharje

Črta neba je torej temačna, a kako se bo vse skupaj zasukalo, ne ve nihče. Lahko da bodo situacijo reševali hardcore gejmerji, ki se svojemu konjičku ne bodo odpovedali niti v težkih cajtih, nemara bo za izčrpavanje vode poskrbela masa nedeljskih špilavcev – ali pa bodo vsi še več piratizirali oziroma kupovali rabljeno robo. Morebiti fašemo ekstra veliko megablastičnih iger na prvo žogo, saj bi se znalo prebivalstvo usmeriti k preverjenim receptom, nemara pa bodo v ospredje prišli originalni igralni prijemi in bodo vsled nizkih cen še bolj zacvetele neodvisnice. Kdo bi vedel.

No, nekaj je gotovo: letos in prihodnje leto (razvoj špila navadno traja kaki dve leti) lahko zaradi neugodne finančno-gospodarske situacije, ki jo zaradi pešanja firm občutijo tudi mnogi med vami, računamo na manjšo prodajo, manj zaposlenih v industriji in studiev ter na to, da bodo založniki pazljiveje motrili trg. Po lanskem bogatinskem obdobju se nam zna še kolcati. Se bo to poznalo na kakovosti iger?

Walt Disney Pictures

BOLT



SINRONIZIRANO V SLOVENŠČINO

od 29.01.2009 v kinu

CENEX

SINOVI GROMA

Smisel bojne enote je, da se premakne v stik s sovražnikom, ga s svojim arzenalom zatolče v zemljo in hkrati sama ne krepne. Aggressor odstrne tančico s kralja bojišča, ki najbolje uteleša zgornjo idejo: tanka.

Nekaj navdušujoče veličastnega je v petdesetih tonah jekla, ki drvijo po blatu in z oranžnim plamenom užigajo iz dolge, preteče cevi. S tem bom bržda sprožil plaz ciničnih opazk na temo igrač za 'velike fante' in prostaških šal na račun dolgih ... topov, ki streljajo podolgovate penetratorje. A masivna pojava presune vsakogar, tudi tistega, ki jo vidi prvič in še ne ve, čemu je namenjena. Samoumevno je, da se takemu monstrumu ne postavljaš na pot, posebej če si kitajski protestnik ali palestinski otrok. Izjema so ukročene zverine na dvoriščih muzejev, po katerih mladi fantje jako radi plezajo, ko se naveličajo punc. Tank se je tudi zaradi množičnih medijev, ki čokatega korpusa ne pozabijo ujeti v objektiv v nobenem oboroženem konfliktu, postal sinonim za prikaz bojne moči neke vojske. Laično mnenje je, da kdor ima večje tanke (in več njih), več velja.

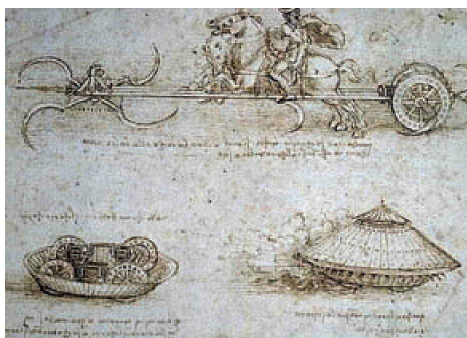
Toda kot bomo videli, je tank mnogo več od na videz nerodne škripajoče konzerve z velikim kanonom, pred katero jo neopremljena pehota v paniki podurha, kar jo nesejo noge (tako imenovana 'groza pred tanki', tank terror). Nak, ta bojna naprava je bila ključna za rojstvo sodobnih bojnih pristopov, ki se zanašajo še na kaj drugega kot na veliko izstreljevalo in debel oklep. Princip navsezadnje sreča že vsak igralec Red Alerta, ko faše ali sproži 'tank rush' – tanki imajo to sposobnost, da so hitro tam, kjer jih potrebujejo, da bolijo in se jih je obenem težko odkrižati. Posledice pa so v resničnosti še dosti bolj daljnosežne kot izgubljen war factory.

Traktorji z gorjačo

Začetki niso kazali na tako drastičen razvoj dogodkov. Ideja oklepljenega vozila, ki bi ga sovražni ogenj ne zmogel uničiti, je stara toliko kot organizirano vojskovanje samo. Semkaj lahko denimo štejemo že rimske ovne za razbijanje mestnih vrat. Tovrstno zamisel je na papir izlil tudi Leonardo da Vinci z umotvorom na konjski pogon in malimi topiči. Naprava za časa njegovega življenja ni ugledala luči sveta, so se pa podobne ideje začele porajati izumiteljem v devetnajstem stoletju, ko je bila industrijska revolucija v polnem zamahu. Od velikih kmetijskih traktorjev na parni pogon do vozil z našvasanimi topovi in oklepom ni bila dolga pot in leta 1855, med Krimsko vojno (1853-1856), je James Cowan patentiral izum prav te vrste. No, reč se ni prijela, saj so jo vodilni možje v vojski označili za 'barbarsko'. Poleg tega bi bila nepraktična, saj bi masa dodatnega oklepa tako vozilo zagozdila v blato.

Za uveljavitev oklepljenih vozil je bil, podobno kot za letalo, ključen razvoj motorjev z notranjim izgorevanjem v drugi polovici devetnajstega stoletja. Inženirji so dobili relativno lahko pogonsko napravo in leta 1900 je na svet privekal prvi oklepni avto, opremljen s strojnico in preprostimi jeklenimi ploščami. To še ni bil tank, je pa prispeval k njegovemu razvoju, saj je z uspehi v konfliktih pred in na začetku prve svetovne vojne pokazal veliko uporabnost oklepnih vozil. Lahko vozilce je bilo dovolj, da je pregnalo množico soldatov, ki tedaj niso imeli odpiračev za take konzerve





Da Vincijeva pogruntavščina je bila tako pred svojim časom predvsem zaradi počasnosti. Konjenica je bila v tisti časih namreč na višku slave.



Glomazni A7V s številčno posadko šestnajstih mož. V edini bitki med tanki 24. aprila 1918 pri Villiers-Brettoneuxu ni bilo zmagovalca.

in so fasali presenečenje, ker so se avteki naokoli znali poditi hitreje, kot je bila navada. Slaba lastnost take furalice je bila, da ji je težko prehoden teren naredil burek. Ravno take razmere pa so nastopile v zahodni Evropi med prvo svetovno vojno (1914-1918), ko je na bojišču zavladala strojnica in so sprte strani edino rešitev videle v tem, da se potuhnejo v obrambne rove.
Vojna v rovih je spodsekala kakršnokoli mobilno udejstvovanje, najbolj pa je nasrkala konjenica. V zatonu je bila že od uvedbe pušk risanic, ki so potrojile domet mušket in konjeniške napade zdesetkale, preden so sploh uspeli počohati vrste strelcev. V prvi vojni pa o jezdnih podvigih v Franciji sploh ni bilo govora in postavni možje v bleščečih se oklepih so tako večino vojne igrali karte. Uganka mobilnosti oklepnega avtomobila je bila razrešena, ko so zamisli vključile tračno gosenico, s katero je bilo vozilo zmožno prečkati ovire, kot so bili rovi in protipehotne prepreke.

Kotaleči se bunker

Zamisli z goseničnimi vozili so se porajale že pred vojno, toda generalštabi so po stari navadi odmahovali, dokler jih ni izčrpavajoča statična vojna naposled prepričala, da so prisluhnili predlogom. V Veliki Britaniji je podpolkovnik Ernest Swinton konec leta 1914 z energičnim pristopom pridobil podporo prvega lorda admiralitete, sira Winstona Churchilla. Ker kopenska vojska sprva ni hotela imeti nič s tem, je bil Churchill primoran ustanoviti 'urad za kopne ladje' (landship committee), pod okriljem katerega so stekli preizkusi z nadgrajenimi traktorji. Sprva so se vsi podvigi končali v blatu in ovirah, a zagato sta odpravila konstruktorja sir William Tritton in major Walter Wilson, ki sta naposled skonstruirala prva v seriji tankov.
Tritton je gosenice pritrdil na precej neestetski jekleni kvader in nastalo napravo poimenoval Little Willie, ki je julija 1915 postal prvi tank. Preden ga je uspel dodelati za bojišče, ga je po desni prehitel Wilson z vozilom Big Willie, kasneje imenovanim Mati. Tank romboidne oblike s stranskimi topovskimi stolpiči – 'sponsoni' – je začrtal značilno obliko britanskih tankov v prvi svetovni vojni. Romboid je lažje prečil ovire kot navadna ovalna oblika gosenic; vedeti moramo, da podvozje tedaj še ni bilo amortizirano. Mark 1, kakor so ga poimenovali uradno, je dosegel slabih šest kilometrov na uro in je premagal meter in pol visoko navpično prepreko ter dva metra in pol širok jarek. Trideset ton težka zverina je morala s sprednje strani ustaviti puškovne krogle z desetih metrov, kar je zahtevalo centimeter debele jeklene plošče. Te so bile že tedaj na bokih in zadku ter strehi tanjše, da je bila masa počasnega vozila kar najmanjša. Šajtrga je bila poleg vsega še visoka in klasični stolpič se je umaknil stranskima na obeh bokih, s 57 mm topovoma. Razvoj tankov je bil zavit v strogo tajnost in delavcem, ki so gradili prvih sto naročenih tankov mk1, je bilo povedano, da izdelujejo vodne cisterne. Ravno od tu je prišel naziv 'tank' (kot vodni tank), ki se je kmalu uveljavil v večini dežel, v Nemčiji pa ga je po vojni nasledil naziv 'panzer'.



Little Willie je bil eleganten kot notredamski zvonar in v prvi svetovni vojni ni uspel izriniti romboidnega dizajna. Toda njegov čas je prišel kasneje, kajti bil je osnova za tanke z ovalno obliko gosenic in kupolo na vrhu z obračanjem v vse smeri.

Spočetka so na tanke mnogi dejansko gledali kot na kopenske ladje, in to ne brez razloga. Počasi plazečo se gmoto z osmimi ali več člani posadke si res upravljal bolj kot barkačo namesto kot vozilo za po tleh, saj so bili denimo zgolj za vožnjo zadolženi štirje ljudje, ki so si kričali ukaze. Zato so bili prvi tanki zelo naporni za upravljanje, veliko so se kvarili, povrhu vsega pa so zastrupljali soldate z ogljikovim monoksidom. Žrtev zaradi zastrupitve je bilo med tankisti vsaj toliko kot padlih v boju! Že tedaj so potrebovali spremljavo pehote, saj se je iz tankov slabo videlo in so lahko postali žrtev sovražnih ročnih granat.



Oborožitev britanskih mark1 do mark5 na sliki se je delila glede na 'spol', saj so 'moški' v sponsonu premogli 57 mm top, 'ženski' pa le strojnico. Te karjole so bile za posadko zelo neudobne: notri je bilo vroče in zadušljivo, velik križ je bilo pomanjkanje amortizerjev. Včasih so po preskoku kakega jarka od udarcev v glavo vsi popadali v nezavest.

Položaj je v dobri in slabi luči pokazal prvi spopad pri Flers-Courcelettu 15. septembra 1916. Od 49 tankov, planiranih za napad, jih je štartalo 32. Nadaljnih pet se jih je zagozdilo, osemnajst pa pokvarilo med napredovanjem. Napad je tako izvedlo zgolj devet vozil, a so bila čisto dovolj, da so Britanci presunjene Nemce pregazili. Železne pošasti so, kakorkoli počasi so že lomastile, uprizorile prvi primer groze pred tanki, ko se je nemška pehota v grozi pred nečloveško pojavo enostavno razbežala.

Konjenica z zobniki

Glede na povedano ni težko razumeti, zakaj je večina generalov tank videla kot počasno ladjo za po kopnem. A že tedaj je nekaterim kapnilo, da bi bili tanki lahko zamenjava za konjenico. Britanec John F. C. Fuller, idejni oče manevrskega (mobilnega) oklepnega boja, je sredi leta 1917 tank opisal kot oklepljenega mehaničnega konja in se namenil, da svojo tezo dokaže. Preizkus je prišel 20. novembra 1917 z velikim prebojem pri Cambraiju, največjo tankovsko bitko prve svetovne vojne. Za skrbno pripravljeno skrivno operacijo so namenili 324 tankov, ki so po vrsti prebili vse tri nemške frontne linije, nato pa se je napad ustavil, ker presenečeni Britanci sploh niso bili pripravljeni na tak uspeh. Preden so uspeli dojeti, kakšna priložnost se jim je ponudila, so Nemci zakrpali luknjo. Vseeno je napad potrdil vse Fullerjeve predpostavke: tankov nima smisla uporabljati posamično, marveč jih je treba namnožiti na enem delu fronte, da s presenečenjem doseže odločilni preboj. Podpora pehote tankom je ključna, da ozemlje zasedeš in vozila braniš pred napadi sovražne pehote z granatami. Povrhu je treba skonstruirati hitrejše tanke, ki bodo kot konjenica izrabili preboje, se raztepli za sovražno črto in tam počeli neizrekljivosti. S tem sovražnika zmedeš in pretrgaš njegove oskrbovalne poti, rezultat pa je lahko sesutje celotne fronte. Vizionarstvo teh besed se je razkrilo šele dobrih dvajset let pozneje.



Whippeti so dosegli 13 km/h in so bili za tedanje čase kot modri dirkač. To jim je med drugim pomagalo pri zaščiti, kajti v odsotnosti namenskih protioklepnih orožij je bilo streljanje s topništvom direktno skozi merke (in ne po visoki krivulji) edini dobri odgovor nasprotnika, gibanje tanka pa zato ključno.

Generali so Fullerjeve besede poslušali le na pol in tanki so zanje ostali barkače. A v uporabo so prišli lahki 'konjeniški' tanki, kot je bil britanski mk A whippet. Česa so zmožni, se je pokazalo, ko je pri nekem preboju en sam whippet pol dneva mesaril po sovražnem zaledju. Tragikomedija se je končala šele, ko mu je zmanjkalo goriva. Nemci so tako večino časa grdo občutili vpliv še enega pravila oklepnega boja: najboljši od-

Phonograph Disks Run Crewless War Tank

Machines can execute complicated maneuvers and return after their mission has been performed

● Tanki so kot nova tehnologija koj začeli buriti domišljijo nešteto inovatorjev in velike ideje so rasle kot gobe po dežju. Prevladovale so predvsem 'kopne bojne ladje', gromozanska plovila na gosenicah z množico topov, ki bi pregazila cela mesta, in naprave, vodene na daljavo. Roboti, če hočete.

govor na preboj oklepnikov je protinapad z oklepniki. Sami so tankovski razvoj zanemarili in njihov A7V, katerih dober ducat je prišel šele tik pred koncem vojne, je bil polomija.

Razvoj tanka po prvi svetovni se je precej razlikoval od medvojnega. Vse razvite države so hotele imeti tanke, čeprav večini ni bilo jasno, kako jih uporabljati. Tako Britanci kot Francozi so se kot pijanec plota oklenili doktrine, ki je tanke delila na pehotne in konjeniške. Prvi so bili težki, počasni, namenjeni preboju, drugi hitri za haranje za frontno črto. Na papirju smiseln princip so pograbile skoraj vse ostale države; Britanci in Francozi so bili avtoritete in ovce so sledile. Toda velesilama je od vojne ostalo veliko število vozil in sta načrte priredili temu stanju. Poraženi Nemci pa niso imeli ničesar in so lahko mirne duše začeli z ničle.

V teh razmerah je na podlagi učenja Fullerja in Basila Liddlla Harta, še enega britanskega teoretika mobilne vojne, na sceno stopil Heinz Guderian. Ta je začrtal principe bliskovite vojne in postavil temelje nemškim oklepnim divizijam.

● Renaultov FT-17 je bil nauspešnejši francoski tank prve svetovne vojne, kar pa ne pove mnogo, saj so Francozi izdelovali slabša vozila od Britancev. FT-17, namenjen prebojem s pehoto, je bil eden prvih značilnih tankov s kupolo.

Achtung – Panzer!

Nemci so svoje oklepne sile na skrivaj začeli testirati v Sovjetski zvezi leta 1926, saj so jim bile prepovedane z mirovnim sporazumom. Tudi Sovjeti so začenjali z nule in z zanimanjem spremljali nemške ugotovitve. Odkupili so blažilni sistem za podvozje, ki ga je že leta 1919 patentiral Američan Walter Christie in se po njem imenuje Christiejev sistem. Ta je tanku resda omogočal vožnjo po kolesih, a veliko pomembneje je bilo, da je šlo za napredne amortizerje, ki so tank naposled pognali do visokih hitrosti. Sovjetski lahki tank BT-5, ki je bil rezultat teh raziskav, je zmogel tedaj neverjetnih 70 km/h po cesti in se je odlično odrezal na težko prehodnem terenu. Odlikoval se je na strani komunistov v španski državljanski vojni in velja za najboljši tank medvojnega obdobja ter podlago za legendarni T-34. Sovjeti pa so ga hkrati precej lomili in delali take zločine proti dizajnu, kot je bil T-35, gromozanska žival s petimi kupolami. Zopet so bili taki umotvori luštni samo na papirju, v praksi pa se več kupol ali več podobno velikih topov v eni kupoli ni nikoli obneslo, ker dodatna oborožitev ni upravičila ekstra teže. Pozabite na mamute iz C&C, take reči so fajn samo v igricah.

● Petkupolni T-35 na sliki ni bil edina zgrešena sovjetska reč. Napravili so tudi T-100, tank z dvema kupolama, ki so ga uporabili v sovjetsko-finski vojni 1939. Finci so se ga hitro naučili odkrižati.

Nemci so začenjali počasi. Leta 1934 so izdelali pzkpfw I (Panzerkampfwagen – oklepno bojno vozilo), namenjen vadbi. Sledili so mu lahki tank pzkpfw II in srednja tanka pzkpfw III in IV. Njihova oborožitev je bila značilna za tisti čas: enka je imela strojnico, dvojka poleg strojnice lahki 20 mm topič, trojka 37 mm top in štirica 75 mm havbico, ki ni bila namenjena boju proti tankom, marveč podpori pehoti pri uničevanju bunkerjev. Ob primarnem orožju je praviloma čepel težki sovprežni mitraljez, ki so ga s svetlečo municijo uporabljali tudi za določanje razdalje do cilja. Še enega je upravljal sovoznik, tretji pa je bil ponavadi na kupoli. Motor so imeli v zadnjem delu, posadko pa je v velikih modelih predstavljalo pet ljudi: voznik s sovoznikom, namerilec topa, polnilec topa in poveljnik tanka. Ven so zrli skozi line ali preproste optične periskope, pri čemer je bila vidljivost kajpak obupna. Tehnično je šlo za smele in prilagodljive konstrukcije, problem pa je bil, da so jih imeli Nemci na začetku druge svetovne vojne v resnici zelo malo, posebej trojk in štiric. Slednjih v napadu na Poljsko 1939 le po nekaj deset! A kar jim je primanjkovalo v tehnologiji, so nadomestili z njeno uporabo. Guderian je v 1937. izdani knjigi Achtung – Panzer! opisal doktrino širokopoteznega oklepnega napada, s katerim skoncentrirano prebiješ frontno črto in uničiš zaledje, preden se nasprotnik utegne odzvati. Zaradi tega šteje predvsem hitrost: “Motor je ravno tako orožje kot top” je bil priljubljen Guderianov rek. Posamezna enota mora biti poleg tega sposobna delovati samostojno in nemške oklepne divizije (vojaške enote v velikosti 20.000 mož) so v sebi začele združevati kombinacijo tankov, pehote, topništva ter protiletalske obrambe, družno imenovanih oklepno-mehanizirane sile. Tak sistem kombiniranih enot, ki se medsebojno dopolnjujejo za boljši učinek, je praksa še danes v modernih vojskah.

● Panzer 1 ni bil mišljen za uporabo v boju, toda ker so jih naredili kar 6000, boljših pa niso imeli, ga je bil Wehrmacht prisiljen uporabiti v prvih ofenzivah.

● Renault R35 je bil navzlic kilavi francoski doktrini sam zase čisto soliden tank. Predvsem je bil dobro oklepljen in nekaj so jih po zmagi zase vzeli celo Nemci.

● Heinz Guderian je teorije izdatno preizkusil sam v napadu na Francijo in Sovjetsko zvezo. Zavezniki so ga zaradi hitrosti klicali 'nagli Heinz'.

Bliskovita vojna

Napad na Poljsko še ni bil pravi blitzkrieg, kajti nemški generali niso bili dovolj samozavestni, da bi se popolnoma oprijeli nepreizkušene teorije. Tamkajšnji uspeh pa jim je dal kril in v Franciji so maja 1940 Francozom in Britancem dali lekcijo, ki je postala temelj modernega mehaniziranega boja. Na papirju so bili Francozi močnejši, ne le pehotno, marveč tudi po tankih. Imeli so jih 3500,

med njimi veliko težkih, Nemci pa 3200, povečini lahkih ('štiric' le dobrih dvesto). A praksa je bila drugačna. Nemške divizije so na izbranih odsekih prebile fronto in enostavno zaobšle zaprepadene branilce, preden so se ti sploh zavedli, kaj se dogaja. Tankovske enote so oddirjale naprej in uničevale oskrbo ter poveljstva, ki so bila nepripravljena na to, da se bo sovražnik drgnil obnje že nekaj ur po začetku napada. V vrzeli se je vsula druga nemška linija in obkolila paralizirano francosko pehoto, ki se je lahko samo še predala. Zavezniški tanki zaradi zastarele doktrine uporabe niso bili sposobni protinapada, ki bi bil edini pravi odgovor, saj so bili napačno postavljeni in posadk za to niso nikoli urili. Tudi ko so srečali nemške tanke, se je pokazalo, da zgolj debelejši oklep, ki ga ni mogel prebiti niti 37 mm top pz III, ni bistven. V tesnih kupolah francoskih in britanskih tankov je bil poveljnik tanka hkrati polnilec ali namerilec, kar je močno zmanjšalo učinkovitost, dočim so bile lahko nemške posadke zaradi večjih kupol številčnejše in so svoje delo opravljale hitreje. Edini posrečeni protinapad se je zgodil pri Arrasu, kjer so Britanci presenetili Nemce med menjavo streliva. Povzročili bi jim lahko velike izgube, če ne bil na licu mesta prisoten detajl v obliki generala Erwina Rommla, ki ga iznenadenje ni spravilo iz tira. Hitro je poslal v boj 88 mm protioklepne topove, ki so Britance naposled ustavili.



● Erwin Rommel ob ujetnikih britanskega ekspedicijskega korpusa 1940 v Cherbourgu. Tudi ko so Britanci leta 1942 puščavskega lisjaka stisnili v kot, je bil še vedno agresiven in nepredvidljiv.



● Akoravno so težki tanki pokradli vso slavo, se je po bojišču podil kup proslavljenih lažjih vozil (tu ameriški M3 stuart). Ta so bila običajno namenjena izvidnici in prodorom v prazen prostor, kjer ni bilo pričakovati resnega odpora.

Tako se je rodilo oklepno manevrsko vojskovanje, s katerim je bilo mogoče zmagati že z manj in slabšimi, a bolje organiziranimi enotami. Temelj tega je bil ravno tank, ki je lahko edini zadosti hitro udaril dovolj daleč in ob tem preživel. Princip so hitro pobrale ostale strani. Najprej so ga Britanci s pridom uporabili proti Italijanom v severni Afriki, a klonili proti Rommlu, ki s tanki ni znal le napadati, marveč se tudi braniti. Britanske napade je znal zvito preusmeriti v pasti minskih polj in protioklepnih topov, na koncu pa je pri El Alameinu postal žrtev oskrbovalne (logistične) krize, ko ni dobil dovolj vozil, da bi nadomestil izgube. Oklepne enote so namreč draga reč, zahtevne za izdelavo in vzdrževanje ter logistično potratne, saj lokajo enormne količine goriva. Pz IV na primer 235 litrov goriva na sto kilometrov ceste. Zato tanke na štartne pozicije pripeljejo z drugimi vozili: idealni so vlaki, pa tudi dobri težki transportni tovornjaki.



● Ameriški legendarni srednji tank M4 sherman za težkim transportnim tovornjakom M-25. Ena od skrivnosti ameriškega uspeha v prodorih je bila zares izjemna logistična podpora, ki so jo razvili v letih po vstopu v vojno.

Tako tanki kot transporterji potrebujejo vsaj približno soliden teren in vremenske razmere, kar so Nemci boleče občutili v ruskih zimah. Operacija Barbarossa, invazija na Sovjetsko zvezo, je bila sprva briljanten uspeh, ko so Nemci z obkolitvami zajeli po več sto tisoč sovjetskih vojakov naenkrat. Toda sčasoma sta mraz in blato tankom odvzela mobilnost ter prodor je izgubil zagon, s tem pa svoje glavne prednosti. Še en problem so bili ruski tanki, za katere se je izkazalo, da peljejo nemške gladko scat. T-34 in težki KV-1 sta bila s 76 mm topom kos vsemu, kar so zeljejedi poslali proti njima, obenem pa sta bila dokaj urna in dobro zaščitena. T-34 je imel po večini površine nagnjen oklep, ki za prihajajoč izstrelek pomeni večjo debelino in s tem manjšo prebojnost. Tako je bilo moč napraviti relativno lahek, a še vedno dobro zaščiten tank, ki je na večjih razdaljah za 50 mm topove, s katerimi so bile opremljene nove verzije trojk in štiric, pomenil velik glavobol. Nemce sta spet reševala boljša taktika in izurjenost. T-34 so imeli slabšo komunikacijsko opremo od nemških vozil, zaradi česar so germanski soldatje praviloma vedno imeli boljši pregled nad situacijo na bojišču.



● Tako imenovano mehanizirano pehoto so v Nemčiji predstavljali sloviti tankovski grenadirji. Bili so izurjeni za hitro napredovanje s tanki. Na sliki, posneti s Kodakovim barvnim filmom, kolovratijo ob 'trojkah' po ruskem snegu.



● Sturmgeschütz, na kratko 'stug', je bil jurišni top za podporo pehoti in ne tank. Namenjen je bil uničevanju bunkerjev. Sčasoma so ga z dolgocevnim topom potisnili še v vlogo lovca na tanke.

Mačke proti medvedom

Sovjetski tanki so med vodilnimi v Wehrmachtu povzročili veliko živčnost in zopet je stekel razvoj, ki so ga bili po uspehih v Franciji po neumnem ustavili. Podpora pehoti se je s pz IV že prenesla na jurišni top sturmgeschütz, štirica pa je v novi verziji ausf. F2 (ausführung – verzija) dobila dolgi protioklepni 75 mm top. Povečalo se je število lovcev na tanke: ti so bili ponavadi napravljeni kar iz odsluženih tankovskih podvozij zastarelih vozil, na katere so prišvasali protioklepne topove. Ker niso imeli kupole, so bili cenejši za izdelavo od tankov. Njihova naloga je bila slediti velikim bratrancem in s kanoni z velikim dometom odbijati nasprotnikove oklepne protinapade. A najboljši nasprotnik tanku je drug tank, in avgusta 1942 je v okolico Leningrada prilomastil prvi pz VI – tiger.



● Pogled na čelni tigrov oklep, ki ga v vizirju ni hotel ugledati noben zavezniški tankist. Rezervne gosenice, pritrjene spredaj in na kupoli, so tankom rabile tudi kot dodatni oklep.

Tigri so bili za Nemce dvorezen meč. 57-tonska pošast, otrok konstruktorja Ferdinanda Porscha, je s stotimi milimetri oklepa na čelu tanka ('glacisu') predstavljala nerešljivo uganko za zavezniške topove, s svojim 88 mm topom pa je radirala vse, kar se je namerilcu pojavilo v vizirju. Nasprotnik je imel možnost šele, če mu je prišel za hrbet ali uničil gosenice, toda 88tka s kvalitetnim namerilnim sistemom ni odpuščala napak. Takrat so se morali tanki za vsak strel še ustaviti, da so kaj zadeli. Hkrati pa je bila enormna



T-34/85 je Sovjetom rabil prav do konca vojne, tudi zaradi velikega števila. Po drugi plati je bil nekakovostno izdelan in ne ravno udoben za upravljanje. Ta praksa se je na vzhodu zavlekla še v hladno vojno.



Na risbi je landkreuzer, Hitlerjeva 1000-tonska 'kopenska križarka' z ladijskimi motorji in topovi. Načrti za behemota so bili izdelani, baje tudi kanon, nato so celo reč nadgradili na 1500 ton, a kaj dlje niso prišli.

masa vozila njegova glavna hiba. Maybachov 700-konjski 12-valjnik je tigra pognal do 35 km/h in žrl megalomanskih 500 litrov goriva na sto kilometrov, zaradi česar je pomenil hudo obremenitev za oskrbo. Obenem bi iz gole mase jekla, ki so jo za tank potrebovali, lahko napravili dva lažja tanka. Z malo šale bi lahko dejali, da je že ena zbombardirana jeklarna v Nemčiji njihovo proizvodnjo prepolovila. Zaradi tega jih Nemci nikakor niso mogli izdelati toliko, da bi v enotah predstavljali viden delež. A tisti zavezniški vojaki, ki so nabasali ravno na del bojišča, kjer so se pasli tigri, so doživljali najbolj grozljive trenutke svojih življenj. Pravilo, da za uničenega tigra potrebuješ najmanj štiri do pet srednjih ameriških shermanov ali sovjetskih T-34, je imelo krvave temelje v resničnosti. Vzklik "O Bog, tiger gre!" je zledenil kri vsakemu zavezniškemu tankistu.

Tiger je zato nemara najbolj zloglasen tank druge svetovne vojne. Nikakor pa ni najboljši. To značko si delita nadgrajeni T-34/85 (z 85 mm topom v večji kupoli) in pz V – panther. Slednji je bil pravzaprav nemški odgovor na T-34. Imel je podoben nagnjen oklep in preizkušen 75 mm protitankovski top, predvsem pa je bil s 46 km/h in desetimi tonami manj precej mobilnejši od tigra, da o številčnosti ne govorimo. Panther in T-34/85 sta predstavljala raven tehnologije, ki je obvladovala drugo polovico vojne in je doživela srečanje v največji tankovski bitki vseh



Michael Wittman je bil eden najbolj razvpitih nemških tankovskih asov s tigrom. Na svoj črni seznam je vpisal potrjenih 138 uničenih tankov in 132 protitankovskih topov.

časov pri Kursku julija 1943 (J105, id 653). Nemci in Sovjeti so tamkaj skupno nakopičili več kot 7000 tankov, akoravno jih je bil le majhen delež najtežjih – tigrov približno 270, od dvestotih pantherjev pa se jih je tri četrt nenehno kvarilo, saj je bila prva verzija, ausf. A, precej pomanjkljiva. Šele ausf. D je pozdravila poporodne bolezni. Ključno je bilo dejstvo, da so Sovjeti poznali nemške načrte in so se lahko pripravili, zato je prišlo do neštetih srditih frontalnih spopadov med tankovskimi in protitankovskimi enotami, ki so ustavili prodor. To pa je bilo v povezavi z dejstvom, da je zi žermane že pošteno dajalo pomanjkanje surovin, usodno. Sledil je umik, ki se je končal šele v Berlinu, toda Sovjeti so vsako zasedeno ped zemlje drago plačali. Nemški maršali, kot je bil Erich von Manstein, so tankovske enote uporabili za tako imenovano elastično obrambo: z nenadnimi umiki so nasprotnika pretentali v premik in ga nato nenadoma napadli. Poleg tega so zmojstrili sodobno uporabo samovozne artilerije, s pristopom 'udari in zbeži', ko je bila topniška baterija na položaju le nekaj strelov in nato spokala, preden so Sovjeti udarili nazaj.

Proti koncu vojne se je Hitlerju že precej trgalo in v nasprotju z zdravo pametjo je začel postavljati zahteve po megatankih, kot je bil 180-tonski maus, katerega edini prototip je bil uničen. Na srečo je norega malarja prehitel konec vojne. Britanci in Američani na zahodni strani nemškega in sovjetskega napredka niso dohajali in so se raje oklenili množičnosti ameriških shermanov, ki so bili sami po sebi čisto solidni tanki, proti pantherjem pa so na normandijskih planjavah in v ardenski ofenzivi imitirali božične smrečice. Tako so ob zadetku vzbuhnili v plamene. Ameriški tankisti so napade na podlagi številčne premoči krvavo plačevali prav do konca spopadov, čeprav so imeli na svoji strani sposobne može, kot je bil general George Patton. No, na koncu so vojno dobili.

Železna zavesa

Da so zavezniki zmagali predvsem zaradi množičnosti tankov in ne zavoljo superiorne tehnologije, je dalo ob nastopu hladne vojne veliko misliti mnogim na obeh straneh železne zavese. Že res, da so tiger II, impresivni sovjetski JS-3 in ameriški M-26 pershing ob koncu vojne izgledali imenitno. A kaj ko je nasprotnik za vsako tako pošast mogel izdelati večje število svojih vozil. Čas težkih tankov je za nekaj časa minil in pri obeh velesilah, ZDA in Sovjetski zvezi, so začeli s tekočih trakov na veliko prihajati srednje težki tanki. Zanje se je v petdesetih udomačil izraz glavni bojni tank (MBT- Main Battle Tank), za razliko od lažjih amfibijskih in izvidniških tankov.



T-28 na sredini je bil s 95 tonami najtežji ameriški prototip, preden je prišlo do preusmeritve v srednje tanke. Kljub temu so se težki tanki, denimo pershing, v Koreji odlikovali.

Filozofija obeh blokov je bila na začetku torej precej podobna in rezultat so bili denimo britanski centurion, ameriški M-48 in njegov naslednik M-60 ter sovjetski T-55, ki smo ga do nedavna imeli v slovenski vojski. Medtem ko so v Varšavskem paktu vsi uporabljali sovjetske tanke, so v Natu države vozila razvijale same zase ali v povezavi nekaj dežel. Zato je imel vsakdo svoj pristop: prvi leopard je bil denimo lahek in hiter, britanski naslednik centuriona chieftain pa težji in silneje oborožen. Posebna zanimivost je bil švedski stridsvagn 103 iz leta 1967, ki ni imel kupole.

Generacije tankov so si sledile kot odgovor na tehnologijo z druge strani berlinskega zidu. Odgovor na centurionov kasnejši 105 mm risani top iz 1959. je bil sovjetski T-62 z gladkocevnim 120 mm topom. Gladkocevni topovi sicer ne morejo zasukati izstrelka, toda stabilizacijo opravijo krilca na granatah, zato vrtenje ni potrebno. Namesto tega ima gladkocevni top nekaj višjo izstopno hitrost granate, s tem pa večji doseg, natančnost in učinek na cilju. V začetku šestdesetih je sovjetski T-64 uvedel kompozitni oklep, kjer se granati ne zoperstavi le valjano jeklo, ampak več plasti različnih materialov, ki so posebej namenjeni ustavitvi teh in onih izstrelkov. Posebne keramike, na primer borov karbid, dobro ustavljajo curke vročega železa iz kumulativnih glav, medtem ko plasti težkih kovin, kot sta titan in volfram, ustavljajo kinetične



Propagandna sovjetska slika bitke pri Kursku je nemara malček pretirana, a v velikih bitkah včasih dejansko pride do take gneče. Sicer je najmanjša bojna tankovska skupina vod – grupa štirih ali petih vozil, ki pokrivajo kar se da velik krog okoli sebe. Občasno se jo razdeli na para, ki se medsebojno pokrivata.



Sovjetski tanki so z začetkom hladne vojne dobili značilne nizke silhuete z okroglo obliko kupole. Napravljeni so bili za množične naskoke – prepljavljanja fronte. Okrogle 'luči' na kupoli so infrardeči reflektorji za nočno opazovanje.

puščice. Zrelost je dosegla tudi tehnologija stabilizacije topa, s katero so poskušali že konec druge svetovne vojne. Prednost stabiliziranega topa, ki je obrnjen v neko točko ne glede na gibanje tanka, je očitna, saj je končno omogočila učinkovito streljanje med gibanjem. Leta 1966 so Sovjeti pokazali še eno novost – prvo bojno vozilo pehote BMP-1, ki združuje transport pehote z neposredno podporo in je ključno za to, da lahko pehota nenehno spremlja tanke.
Grožnja termonuklearne katastrofe je poleg tega, da je v tanke prinesla RKB (radiološko, biološko, kemično) zaščito, povzročila, da nikoli ni prišlo do vojne med obema blokoma. So se pa vršili spopadi na interesnih območjih velesil, na primer v Koreji in Vietnamu. Le tam se je nasprotna tehnologija lahko uzrla skozi namerilno črto. Omenjeni vojni zaradi neprimenega ozemlja nista bili pripravni za množično tankovsko uporabo, zato pa se je na Bližnjem vzhodu odvijala predstava brez konkurence.

Kočije na Golanu

Da je Izrael arabskim sosedam trn v peti, je zelo milozvočna oznaka, in vse od nastanka judovske države leta 1948 je območje zapleteno v nenehne vojne. Prvi spopadi so bili zlasti pehotni, saj nobena stran ni premogla težke mašinerije. V šestdesetih pa so si vsi vpleteni nakopičili ogromno število oklepnikov. Na izraelski strani je šlo predvsem za zahodne M48, M60 in centurione, na arabski pa za sovjetske T-55 in T-62.
Prvo rundo so začeli Izraelci s šestdnevno vojno, ki je trajala od 5. do 10. junija 1967. Nenadni zračni in kopenski napad na Egipt, Jordanijo in Sirijo je postregel s klasično lekcijo iz učbenika tankovskega bojevanja. Na planjavah Sinaja je v največjem tankovskem spopadu po drugi svetovni vojni sedemsto izraelskih tankov v treh divizijah pod poveljstvom Israela Tala, Ariela Šarona in Abrahama Joffeja s presenečenjem prebilo fronto in skorajda obkolilo vseh devetsto egiptovskih tankov. Poraz je bil strahoten. Arabci so se namenili vrniti milo za drago 6. oktobra 1973, na izraelski praznik yom kippur, po katerem je spopad dobil ime jomkipurska vojna. Tokrat so presenečenje fasali Izraelci, ki niso prisluhnili opozorilom svojih ovaduhov. Skozi prve izraelske linije so vdrli Egipčani na jugu čez Sinaj in Sirci na severu čez Golansko planoto in država Izrael je nekaj dni preživljala najhujše trenutke v svoji zgodovini. Arabci so bili bolje opremljeni: njihovi T-62 so imeli opremo za nočno gledanje, prvič v zgodovini pa je pehota uporabila vodene protioklepne izstrelke, s katerimi so nasprotniku pripravili nekaj grdih presenečenj. Za nameček so namnožili protiletalske rakete in izraelske sile so ostale brez letalske podpore. Toda na oder sta stopili izraelska fanatična borbenost in brezkompromisna izurjenost. Izraelski tankisti so streljali hitreje ter natančneje od nasprotnikov in se borili tudi po tem, ko se je organiziranost njihovih enot zaradi izgub že sesedla. Zvi 'Zvika' Greengold je v eni noči z nenehnim menjavanjem položaja in nenadnimi napadi zaposlil ves bataljon sirskih tankov. Ko je bil njegov tank zadet, je našel drugega; na ta način je zamenjal šest tankov. V srditi nočni bitki na prelazu Kuneitra na Golanu je četa izraelskih centurionov ustavila celo sirsko divizijo, čeprav se je bila primorana boriti v polnem krogu, v temi pa so sirske tanke prepoznavali po zvoku gosenic. Rezultat je bil, da je sto osemdeset izraelskih tankov 1300 sirskih zadržalo dovolj časa, da so prišle na pomoč okrepitve. Slika se je hitro obrnila in tokrat so bili na begu Arabci. Jomkipurska vojna je iz izraelskih tankistov napravila legende, Izrael pa nesporno avtoriteto na oklepnem področju. Do naslednje vojne, konflikta v Libanonu 1982., je Israel Tal skonstruiral lasten izraelski tank – merkavo (kočija). Ta je poudarjal zaščito posadke, zato je imel motor za razliko od ostalih tankov spredaj. Še ena iznajdba se je na



Za razliko od sovjetskih so imeli zahodni tanki, kot je ameriški M60 na sliki, višjo silhueto. Namenjeni so bili namreč obrambnemu streljanju iz zaklona, v tako imenovanem hull-down načinu, ko je podvozje tanka skrito.



Merkava (tu v Bejrutu 1982) ima poleg motorja spredaj še več zanimivih rešitev. Ena je vgrajen 60 mm minomet, druga pa zadnja vratca za pehoto. Del zaloge streliva v zadnjem delu lahko žrtvujejo, da noter nabašejo skupinico komandosov ali pa odvažajo ranjence.

PROTIOKLEPNA OROŽJA

Tankovski ali protioklepni top je bil sprva najnevarnejša reč, ki je grozila velikim konzervam. V drugi svetovni pa je prišlo do razvoja protitankovskih naprav, ki so jih mogli uporabiti navadni soldatje. Sprva so bile to kumulativne ročne granate s krilci, ki so jih usmerila proti cilju. Sredi vojne so se z vidnimi uspehi razširili ročni raketni metalci granat, kot so bili nemški panzerfaust, ameriška bazooka in britanski vzmetni PIAT. Njihov doseg je bil manjši od stotih metrov in le redko so prebili čelni oklep, toda pri boju v mestih in iz rovov so bili zelo nevarni. Svoj davek, proti koncu vojne zlasti med nemškimi vozili, so vzela tudi jurišna letala. Protitankovske verzije frčoplana JU-87 štuka so bile opremljene s po dvema 37 mm topovoma, britanski typhooni pa z raketami. Tanke je nadalje bilo in jih je še danes moč ustaviti z minami in fizičnimi preprekami, kot so kovinski 'španski jezdeci', ki se jih mnogi spominjamo iz desetdnevne vojne za Slovenijo. Velja pa zlato pravilo: prepreka, ki ni branjena, za tanke ni prepreka! Dandanes so glavna nevarnost vodene rakete, kot so javelin in spike, s katerimi lahko pehota fenta sodobni tank. Najnovejše rakete poletijo nadenj in usmerijo eksplozijo navzdol, v šibak zgornji oklep (top-down attack). Zračna plovila pa imajo že dolgo obširen arzenal protioklepnih raket, na primer maverick in hellfire. Slednje so zloglasne zaradi uporabe na helikopterjih AH-64 apache. Svoje protitankovsko strelivo ima tudi topništvo: pametne kasetne granate z bombicami, ki samodejno iščejo tarče.













Lego kocke na tej koloni T-72 niso nič drugega kot ploščice reaktivnega oklepa. Samoumevno je, da jih je treba po uporabi zamenjati. Če kumulativni izstrelek dvakrat zadene isto točko, posadka jako tenko piska.

izraelski strani pojavila v libanonski vojni: reaktivni oklep (ERA – explosive reactive armor). Gre za dodatni oklep, sestavljen iz eksplozivnih ploščic, pritrjenih na tank. Ko kumulativni curek zadane ploščico, ta eksplodira proti curku in ga zmoti dovolj, da ne poškoduje tanka.

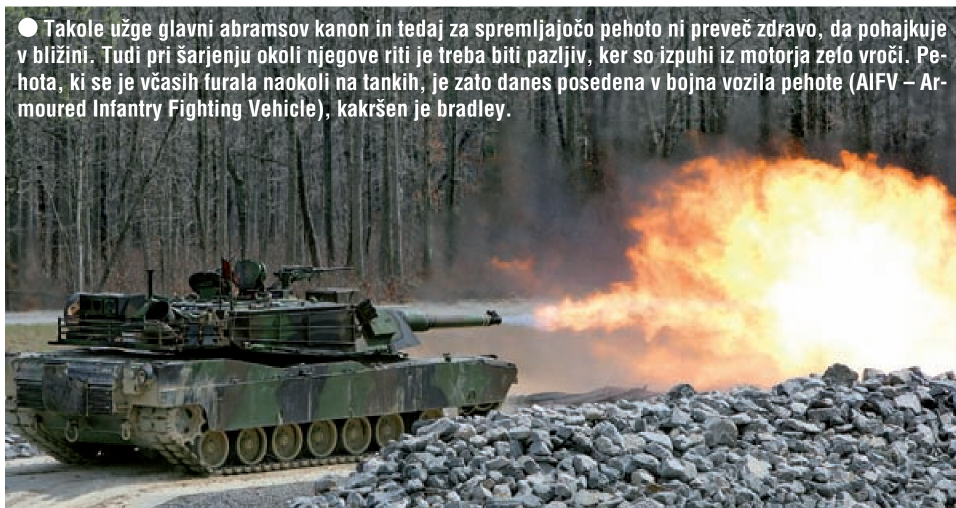
V šestdesetih letih je zahodnim zaveznikom postalo jasno, da jim v Evropi nikakor ne bo uspelo namnožiti toliko tankov kot Varšavski pakt. Za kontro T-64 in T-72 so se vrnili k ideji tehnološko superiornega tanka, ki bi zmogel ustaviti vzhodni parni valjar. Američani in Nemci so zamisli združili v projektu MBT-70, ki je imel veliko naprednih elementov, na primer laserski daljinomer in hidropnevmatsko podvozje. Napredek je zaradi vsakovrstnih težav zastal, toda iz njega sta se rodili legendi sodobnega oklepa: M1 abrams in leopard 2.



Leopard 2 v zadnji verziji A6. Skrivnost nemškega inženirskega uspeha od druge vojne dalje je sledenje prvemu principu konstruiranja tankov: tank je treba vedno, VEDNO graditi okoli topa.



Naša deželica ima tanke, ki smo jih podedovali od Jugoslovanske ljudske armade po njenem umiku leta 1991. Gre za 44 tankov M84, jugoslovansko nadgrajeno verzijo T-72, in za 24 kosov M-55S, našo nadgradnjo T-55, katerih del bodo ob prihodu razvpitih patrij konzervirali. Prvi čepijo v 45. oklepnem bataljonu v Pivki, drugi v 74. motoriziranem bataljonu v mariborski vojašnici generala Maistra. Na sliki par M84 pri zapravljanju davkoplačevalskega denarja. /Večer off.



Takole užge glavni abramsov kanon in tedaj za spremljajočo pehoto ni preveč zdravo, da pohajkuje v bližini. Tudi pri šarjenju okoli njegove riti je treba biti pazljiv, ker so izpuhi iz motorja zelo vroči. Pehota, ki se je včasih furala naokoli na tankih, je zato danes posedena v bojna vozila pehote (AIFV – Armoured Infantry Fighting Vehicle), kakršen je bradley.

Kujte grom!

Zgornji rek ameriških tankovskih sil (“Forge the thunderbolt!”) ponazarja surovo učinkovitost abramsa v oklepnem boju. V Puščavskem viharju, prvi zalivski vojni leta 1991, so bili iraški T-55 in T-72 na milost in nemilost izpostavljeni ameriškim tankom, ki jih je zaradi naprednih sistemov za nočno opazovanje prav malo brigalo, ali je dan ali noč, in so zmogli sovražnika napasti, preden se je ta sploh ovedel. Tako abrams kot leopard 2 tehtata zajetnih 62 ton, toda 1500-konjska pogonska agregata ju poženeta do blizu 70 km/h (nemškega še malo čez). Leopard 2 uporablja klasični MTUjev dizelski 12-valjnik, ameriški vrstnik pa Honeywellovo plinsko turbino, v katero lahko natočijo vse od bencina do goriva za reaktivce. Turbina je tišja, ima pa večjo toplotno sliko in se je rada vžgala. Oba tanka imata kompozitna oklepa zadnje generacije; abramsov se po imenu britanskega razvojnega biroja imenuje chobham, uporablja ga tudi britanski tank challenger 2. Poznejše verzije abramsa imajo proti kinetičnim puščicam vgrajene plošče iz osiromašenega urana, zaradi česar mora vsako poškodovano vozilo pregledati radiološka ekipa. Enako velja tudi za tarče, ki jih je poškodovalo strelivo z njim. Glavna oborožitev je nemški Rheinmetallov 120 mm top z izstopno hitrostjo granat okoli 1600 m/s in učinkovitim dometom nad štirimi kilometri. V skladišču v zadnjem delu kupole imajo tanki okoli petdeset izstrelkov vseh vrst v različnih razmerjih, odvisno od pričakovanega nasprotnika. V posadki štirih mož (sovoznik je postal nepotreben) je še vedno polnilec, ki zmore hitreje menjati med različnimi tipi streliva kot avtomatski polnilnik. Slednjega ima tako le francoski leclerc (brez smeha, prosim), ki ima zato manjšo kapaciteto skladišča. Razen voznika so vsi, torej poveljnik, polnilec in namerilec, v kupoli tanka. Oborožitev je spojena z napredno in drago elektroniko ter optiko (ta predstavlja dobro tretjino cene okoli štirih milijonov dolarjev), ki se naslanja na laserski daljinomer za meritev razdalje do cilja. Podatki gredo v balistični računalnik, ki je zmožen top usmerjati tudi, če se tako strelec kot cilj gibljeta. Optika za toplotno in nočno gledanje s periskopom za poln krog opazovanja ter povezanost v informacijsko mrežo z ostalimi vozili poskrbita, da poveljnik v leopardu cilj opazi, preden je sam opažen. Slika se v delčku sekunde preda namerilcu, ki spusti v boj balistični računalnik in po nekaj sekundah z ustja cevi poleti kinetični penetrator, pred katerim so v radiju treh kilometrov varni le čelni oklepi najsodobnejših tankov, pod dvema pa je vse loterija tudi za glacis abramsa in leoparda. Če prvi izstrelek zgreši ali ne uniči cilja, je drugi nared v borih nekaj sekundah, tanki pa lahko prvih nekaj izstrelkov razpošiljajo vsakih štiri do pet sekund. Sodobni tank je ustvarjen za to, da sovražnika zagleda prvi in ga uniči, preden sploh uspe reagirati.



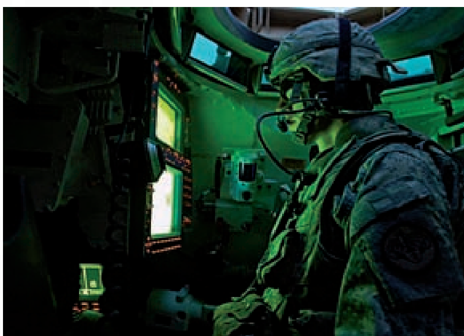
Britanski challenger 2 v iraški vojni z značilno škatlo za laserski daljinomer nad topom. Odebeljeni del na sredini cevi topa je naprava za odvod plinov, da po odprtju zaklepa ne butnejo v kabino, reč na koncu cevi pa je zrcalce za ničenje strelne razdalje topa.



Abramsove plinske turbine je na začetku pestilo nemalo težav, med njimi spontani vžigi, ki so poškodovali več tankov. Kljub zmešnjavi cevi pa turbina ni nič bolj zapletena od dizelskih dvanajstvaljnikov, ki so danes v zadkih tankov najštevilčnejši gostje. Pogon je praviloma na zadnji kolesi.



Spomniti je treba, da od izraelsko-arabskih vojn dalje še ni prišlo do spopada primerljivih tankovskih tehnologij. Iraška armada z množico zastarelih vozil kakopak ne šteje, četudi jih je bilo veliko.





Danes je notranjost tanka še vedno tesen kotiček, a manj kot včasih. Udobnost vožnje je večja, napredna elektronika pa močno olajša delo. Voznik ima na voljo volan, za razliko od upravljanja z vsako gosenico posebej kot nekoč. Tank namreč obrača tako, da gre ena gosenica hitreje od druge.

Izumrtje kralja bojišča?

Danes ima glavne bojne tanke vsaka industrijsko razvita država. Kot je pokazala druga zalivska vojna, v kateri so Američani spet ponovili klasični blitzkrieg iz Kuvajta do Bagdada, so stara pravila še vedno v veljavi. Leopard 2 A6 (ja, ausführung), abrams M1A2, francoski leclerc in britanski challenger 2 so vrhunec zahodne tehnologije, medtem ko ruska stran stopiclja zadaj s T-90 in T-80, ki sledita stari ruski konstruktorski šoli. Toda Rusi so kljub temu vedno polni zanimivih zamisli; ena zadnjih je aktivna obramba. Sistemi, kot sta štora in arena, skušajo prihajajoči izstrelek bodisi aktivno zmotiti, bodisi ga uničiti s protiizstrelkom. Sledili so jim Izraelci s sistemom TROPHY. Poskusi z raznimi vrstami elektromagnetnega oklepa so neslavno propadli, bo pa kupola zelo verjetno kmalu preoblikovana v avtomatsko vodeno enoto brez posadke, ki bo posedena v podvozje. Tirnični topovi so še predaleč v prihodnosti, zato je ena od možnosti kanon na tekoči smodnik z električnim vžigom, ki bi lahko presegel izstopno hitrost 2000 m/s. Po vgradnji težjega, 140 mm topa zaenkrat ni potrebe.

TANKOVSKO STRELIVO

Dandanes tanki uporabljajo tri glavne vrste streliva. HESH (High Explosive Squash-Head) je navadna eksplozivna rušilna granata za boj proti bunkerjem, uporabna tudi proti nekaterim tankom. Ob vsakem zadetku namreč skozi oklep potuje udarni val, ki lahko povzroči, da se na notranji strani od stene odtrgajo kosi, ki posadki storijo grde reči. Zato imajo sodobni tanki znotraj oblogo iz kevlarja, ki take kose zadrži. HEAT (High Explosive Anti-Tank) je granata na kumulativnem principu. Razstrelivo je oblikovano v votel stožec, ki eksplozijo usmeri v majhno točko v sredini. Tam nastane curek plazme, ki zareže v jeklo kot vroč nož skozi maslo. APFSDS (Armour-Piercing Fin-Stabilised Discarding-Sabot) je podkalibrska puščica, kar pomeni, da ima manjši premer od cevi topa, ki se zanaša na visoko kinetično energijo in trdo konico iz volframa ali osiromašenega urana. Tank ima na zalogi največ granat vrste APFSDS, medtem ko so bojne glave HEAT primerne za rakete, ki ne morejo razviti tako visokih hitrosti. Druge vrste streliva vključujejo protipehotno razpršno z množico kroglic, ki napravijo iz topa gigantsko šibrenico, ter celo vodljive protioklepne rakete, ki jih izstrelijo iz topa. Slednje so bolj razširjene pri ruskih tankih.



Nekatere dele tanka je treba redno menjavati, včasih kar takoj za bojno črto. Sem spadajo motor, topovska cev in gosenice. Pomoči in izvlačenju so namenjeni inženirski tanki.

Še več, nekateri ne vidijo potrebe niti po tankih samih. No, trditev, da bodo protioklepne rakete, ki imajo večji doseg od tankovskih topov, tanke poslale na smetišče zgodovine, je podobna trditvi o smrti iger za PC – v praksi ni o nje resnici ne duha, ne sluha. Večja nevarnost za ljube konzerve je sodobna ameriška doktrina, ki kliče po vozilih, ki bi jih bilo moč prevažati po zraku (ker Američani pač radi izletujejo v tujih deželah). Zaradi nje je konec devetdesetih razvoj težjih tankov na zahodu kar malo zamrl. Rezultat so razna lahka vozilca, kot je ameriški stryker, ki pa se krvavo useknejo tisti trenutek, ko razmere omejijo njihovo mobilnost. To Čezlužci boleče občutijo v eksplozijah obcestnih bomb v Iraku. Izraelci si po drugi plati ne delajo utvar: najmodernejši merkava 4 je z več kot 65 tonami najtežji moderni tank in je napravljen za to, da preživi. Poleg ostalega ima okrepljen spodnji del proti minam, podobne nadgradnje za boj v urbanem okolju pa so dobili tudi ostali tanki. Misel, da tanki niso potrebni, ker lahko vse postorijo letala, se je takisto že mnogokrat izkazala za prenapeto. Nazadnje v libanonski vojni leta 2006, ko so se Izraelci preveč zanašali na napade od daleč in zanemarili kopenski prodor, rezultat pa je bil sramoten fiasko. Kolikor poznamo Izraelce, ga ne bodo več ponavljali.



Celo težki transportni helikopterji ne morejo dvigniti težjega tanka (tu lahki M551 sheridan), medtem ko so težka letala zanje predraga. Večina jih potuje kar lepo z ladjami ali vlaki.

Drži, da so merkava 4, abrams in leopard 2 daleč od vsemogočnosti. Ne morejo solirati, ker bi hitro postali žrtve letal in helikopterjev, raketnih zased ali nenazadnje soldatov z ročnimi raketometi. Sodelovati morajo z množico vozil okoli sebe, kot so okepni transporterji, artilerija in protiletalski sistemi. A vsem tem spremljevalcem je kristalno jasno, da bistvo jeklene pesti, ki bo zaorala pred njimi, tvori njihov veliki brat. Tank, ki bo zanje pred sovražnika nastavil svojo debelo oklepljeno betico.



Lažja vozila, kot je stryker na sliki, imajo v urbanem boju hude probleme z ročnim protioklepnim orožjem, ki jih naseklja brez milosti. Dodatni ukrepi, kot je tale mrežasti oklep, niso najboljša tolažba. Izraelci se na drugi strani le hihitajo izza lin svojih težkih inženirskih bojnih vozil.



Merkava 4 z debelim oklepom tudi po vrhu kupole kot odgovor na top-down napad. Verige zadaj so za proženje raket, merjenih pod kupolo.



Od kdaj je križanka? Nam dobrih filmov manjka? Da vagina ni danka? To Quattru ni uganka.

Tudi v novem letu nam ni zmanjkalo vprašanj, kakor ne predanosti in žmohta, s katerim začinimo odgovore. Ko boste v križanki naslednjič zasledili besedo 'ejakulatoriji', boste vedeli, da je to tisto, kar namesto talenta dajo slovenski režiserji v svoje filme, ob tem pa nasladno mukajo.

Kakšno gledanost sploh imajo slovenski filmi?

Dokler med nami strašijo Anžlovarjevi umotvori in skrpucala ostalih popedranih kretenov, ki mislijo, da so njihove blodnje s kamero vrhunec filmske umetnosti, je tovrstno vprašanje zelo na mestu. Nesposobna zalega, ki sliši na ime slovenska filmska industrija, em, recimo raje manufaktura, saj filmov vsako leto sproduciramo le za ograbek, je pozabila, da smo njega dni snemali kakovostne izdelke. Za vraga, imeli smo režiserja, čigar film je bil nominiran za oskarja! Na slovenskih tleh po gledanosti z lahkoto potopi Titanik (411.373 gledalcev) domači izdelek primernega imena, Na svoji zemlji. Ko je prišel v kinematografe daljnega leta 1948, je pritegnil 446.481 ljudi!

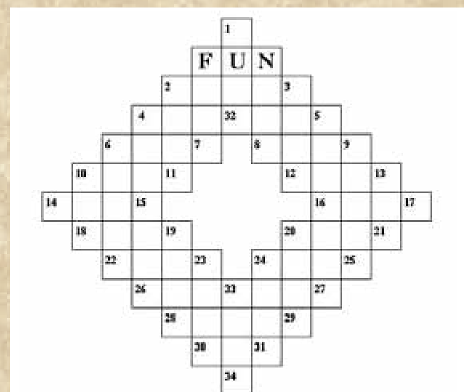


Zlata doba slovenskega filma se je pričela v petdesetih in je trajala do sredine osemdesetih let.

Katere slovenske uspešnice se še lahko proslavijo z odlično gledanostjo? To so gadi so napaberkovali nekaj več kot 200.000 gledalcev, Petelinji zajtrk ter Kajmak in marmelada sta se ustavila pri slabih 150.000, to številko sta presegla Ne joči, Peter ter Dolina miru, čez stotico pa je skočilo še nemalo slovenskih izdelkov, od Poletja v Školjki do vseh treh Kekcev. Mejniku se je zelo približal tudi Outsider. Na drugem koncu lestvice imamo skrajno umetniške izdelke, kot sta Umetni raj in Splav Meduze, ki sta uspela pritegniti nekaj sto gledalcev, kar se nekako pokriva z vsemi, ki so pri filmu sodelovali, in njihovimi družinami.
Sicer res velja znani zakon, da je devetdeset odstotkov česarkoli navadno govno, a kar se slovenskih filmov tiče, v zadnjih dveh desetletjih razen redkih svetlih izjem nismo dobili drugega kot jezera smrdljive rjave brozge. Vrhunec ironije je priznanje naši AGRFT, da gre za eno najboljših filmskih šol na stari celini. Kdo je tu zdaj nor?

Kdo si je izmislil križanke?

Čeprav križanka velja za kraljico ugank, gre v resnici za dokaj mlado pogruntavščino. Nastala je decembra 1913, ko je glavni ugankar newyorškega časopisa World iskal idejo za nov miselni oreh in našel navdih v magičnem kvadratu. Pomislil je, da bi bilo zanimiveje, če bi vodoravno in navpično uporabil različne besede, reševalcu pa za vsako besedo ponudil le namig – ali, še bolje, uganko. Prva križanka je luč dneva tako ugledala v nedeljski izdaji Worlda 21. decembra 1913. Pogruntavščina se je tako prijela, da so ljudje zaradi križank ostajali doma, se kregali z zakonskimi partnerji in se nasploh obnašali tako, kot se dandanes ob izidu dodatka za WoW. Takisto so križanke zaslužne za spočetje založniškega koncerna Simon & Schuster, ki je dandanes največje tovrstno ameriško podjetje. Križanke so se že med prvo svetovno vojno preselile tudi na staro celino, kjer so zlasti v angleških medijih kmalu pričele uživati status najbolj intelektualne zabave.



Prva objavljena križanka na svetu ni bila kak beden prototip, ampak bi z lahkoto našla mesto v sodobnih ugankarskih revijah. Poskusite jo rešiti, še danes je izziv!

Kakor je naraščala popularnost, tako je kraljico ugank doletela evolucija. Iz preproste oblike s simetrično razporejenimi črnimi polji so jele nastajati zahtevnejše oblike. Recimo italijanska, ki uporablja koordinatni sistem, ali skrita, kjer polja niso označena. Praktični severnjaki pa so iznašli slikovno križanko, skandinavko. Ta je pri nas tako priljubljena, da ostale zvrsti v ugankarskih revijah najdemo le redko, ponavadi v tistih, ki so namenjene zahtevnejši publiki. Skandinavka je nezasluženo prišla na slab glas kot zabava za bedake, in to predvsem po zaslugi sestavljalcev, ki v hiperprodukciji, ki jo zahteva trenutni trg, izdelujejo le povprečne križankaste zanke. Nemara gre tu iskati razlog, čemu je skokovito porasla priljubljenost sudokujev, kakurov in ostale japonske robe.
Križanka bo torej kmalu praznovala stoti rojstni dan, a sape ji še ni zmanjkalo. Pokažite mi časopis, ki je ne priobčuje!

Kako bikom odvzamejo seme za umetno osemenjevanje?

Mnja. Pri živalih gre to malo drugače kot pri ljudeh. Biku namreč ne moremo dati izobraževalnega videa, v katerem bi nastopale rekordne mlekarice, in ga prositi, naj napolni lonček. Zato so se morali zaposleni v osemenjevalnih centrih domisliti druge metode. Ta je slična masturbatornemu pripomočku fleshlight, za katerega ste na spletu zagotovo že videli kak oglas. No, roko na srce je umetna češplja dejansko pogruntavščina, ki je bila namenjena odvzemu živalskega semena in je šele kasneje v nekoliko bolj sofisticirani obliki našla pot v domove tistih, ki ne morejo ali nočejo do ženske. Skratka. V osnovi gre za gumijast tulec v trdnem ohišju. Med gumo in ohišje nalijejo vročo vodo, na koncu tulca pa je rezervoar, v katerega steče seme. Vendar za bika to ni dovolj. Da bo sploh pripravljen za zaskok, mu je treba podtakniti fantoma. To je lahko lesena klada, druga žival ali kak član zasedbe Jackass. Važno je, da diši kot krava, ki se goni. Plemenjak bo navdušeno skočil na tisto, kar meni, da je treba oploditi, medtem pa mu bo izvežban strokovnjak na penis hitro nataknil umetno luliko. Vroča voda (nekje med 42 in 48 stopinjami Celzija) v umetni vagini bo bika tako narajcala, da bo takoj spustil močefit, ki potem odroma v nadaljnjo obdelavo, se pravi v redčenje in konzerviranje v tekočem dušiku. Dasiravno se tovrstna metoda sliši zastarela, je tako preprosta, da je modernejše pogruntavščine, kot je elektroejakulacija, ne bodo izpodrinile.

Največkrat kritiziran element v špilih je sicer igralnost, ta neotipljiva prikazen, ki je vedno tu, a zmerom uhaja. Vendar pritoževanje nad zgodbovno platjo ni daleč za njim. Nič čudnega: pripovedništvo si delijo vse kulture in dežele, saj je bilo stoletja najboljši način, kako ohraniti izkušnje za zanamce (zanjimce? :)). Da s prihodom zabeleženega znanja ni izginilo, gre pripisati očitno prirojeni človekovi potrebi po štorijalnosti.

Ki je zelo očitna tudi pri igrah. Tako opisovalci kot igralsko občestvo domala stalno zabavljamo nad tovrstnim pripovedništvom, in sicer iz preprostega razloga. Želimo si zgodb, tega tkiva, ki zna drezanje gumbov širše osmisliti. A tu nastopi težava. Sicer so redkokatere igre, kaj šele zvrsti, ki se ne potrudijo vnesti fabule, naj bo še tako minimalistična. (Dirkačine bi od tega recimo močno profitirale, a jim očitno ni do tega.) Kvaliteta teh štorij je pa druga stvar. V večini primerov je zgodba v igrah le opomba, vinjetica, ki da nekaj občutka, kdo si in kaj počneš, nakar se umakne badabumu. Še več: če se ustvarjalci že potrudijo s zapletom, sredico in razpletom, je vse to mnogokrat tako infantilno in klišejsko, da količkaj razgledanega, zahtevnega in/ali odraslega človeka prime srat. Igrice igrice igrice!

Razlog za to ni očiten, je pa enostaven. Del njega je logika kravatarskih upraviteljev, da so špili zabava mladičev, zato so njihove zahteve temu primerne. Malo Zla, malo alienov, malo grčavoglasnega junaka, flop v kotel in hop v štacuno. Del pa omejen čas, namenjen izdelavi. Ko pridejo na vrsto osnovni elementi, ko so dizajn nivojev, orožij in sovražnikov, zunanjost, težavnost in podobni, navadno ostane (pre)malo časa za orenk pripoved. In če že, je ta dostikrat slabo vpeta v dogajanje, saj zanjo ponavadi najamejo kakega zunanjega pisca, ki ima bore malo stika s kreatorji. Mi, razvajeni od številnih dobrih bukel in starejših špilov, zlasti avantur in frpjev, ki so se fabuli običajno posvetili bolj kot novodobne kreacije (pomnite Planescape: Torment?), to začutimo. In sikamo.

Bilo pa bi krivično, če bi s plašnicami na očeh poveličeval včerajšnjik in zaničeval današnjik. Preteklo leto je namreč postreglo s kar nekaj izdelki, ki so bili zgodbovno zelo na nivoju. Biser je Grand Theft Auto 4, ki spremlja mafijski kvest novopečenega Američana Nika Bellica, skozi katerega kaže, kako sla po maščevanju spremeni človeka in kako nagnita je moderna zahodna civilizacija. Potem je tu Prince of Persia, katerega fabula je minimalistična in jo sprva zakriva gobčni princ z ameriškim naglasom, a se naposled izkaže za občutljiv popis odnosa med moškim in žensko ter tega, kako zlodej manipulira s človeško dušo. Nekam prežvečena, a vseeno učinkovita sta bila Mass Effect in Dead Space. Morebiti vse pa sta presegla Braid, ki skozi knjižne iztrganćke splete pripoved o mladeniču Timu in njegovi nesrečni ljubezni, ter The World Ends With You, ki se ogne običajnemu bajanju o hudobcu, ki preti človeštvu, in govori o fantu, mejah njegovega sveta ter prijateljih, ki jih izgublja in pridobiva.

Le ena težava je pri zgodbovnih podlagah iger. Gre za temeljno razumevanje, ki je mnogokrat odvisno od znanja jezika, starosti in splošne razgledanosti. Kako naj nek slovenski mulček, ki nažiga GTA zato, ker lahko povozi res veliko peščev, dojame, kaj so hoteli ustvarjalci povedati z Nikom kot osebnostjo, kako igra deluje kot kritika ameriške družbe in kateri so prizori, ki parodirajo raznorazne kosce popularne kulture, če pa nima od nje pojma in govori komaj za silo angleško? Ne more. Kako naj nekdo, ki ni bil v nekaj propadlih resnih razmerjih, razume, kaj hočeta o ljubavi, odpovedovanju ter neumnosti srca povedati Prince of Persia ter Braid? Težko, če ne nemogoče. Zato gre na raznoraznih forumih prebrano jemati s ščepcem soli. Kajti večina tistih, ki so še smrkavi pod nosom oziroma imajo igre za poceni, mimogredno zabavo, na ta način obravnava vse špile. To pa zna biti v nasprotju s trudom avtorjev, ki ga kljub vsemu ne gre stalno meriti z istim vatlom.

Sneti



Vedno nas je zanimalo, kaj ponudiš taki ženski, da se sleče. Poskušali smo z leporečjem, bižuterijo, črno dvajsetko in sliko Dolpha Lundgrena. Kaj, a denar bi ji morali dati? Neee, take pa že niso!

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

IGRA:	OCENA:
01. WORLD OF WARCRAFT	--
02. GRAND THEFT AUTO 4	92
03. CALL OF DUTY 5	79
04. CALL OF DUTY 4	82
05. PRO EVO SOCCER 2009	70
06. RED ALERT 3	79
07. FALLOUT 3	88
08. THE SIMS 2	90
09. CRYSIS WARHEAD	86
10. NFS UNDERCOVER	37

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- DIABLO 3, DRAGON AGE, STARCRAFT 2, MAFIA II

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Teodor Hribovšek iz Kamnika (igra ena za PS3)
- Žiga Urh z Bleda (igra ena za PS3)

Kaj imata skupnega Brusli in Obivankenobi?

Oba so na laser!

NAJBOLJ PRODAJANE IGRE PRETEKLEGA MESECA:

01. GRAND THEFT AUTO 4 (PC)
02. COD: WORLD AT WAR (PC)
03. NFS UNDERCOVER (PC)
04. FIFA 09 (PC)
05. NFS UNDERCOVER (PS3)
06. COD: WORLD AT WAR (PS3)
07. FIFA 09 (PS2)
08. THE SIMS 2 DELUXE (PC)
09. RESISTANCE 2 (PS3)
10. NFS UNDERCOVER (PS2)

Sponzor naj prodajanih:



Menih Sneti s pomočjo bratov in sestre po JCTju ošili gosja peresa ter potegne inkvizitorsko črto pod ocenjevalsko leto 2008.

Za rdeče obrobljene oči fanatičnih igralcev World of Warcrafta ali Call of Dutyja (zadnjič sem v živalskem vrtu videl nekoga, ki ju ni igral, a je bil kot poslednji primerek svoje redke vrste zaščiten z laserskimi stolpiči) leto 2008 ni bilo pretirano posebno. Pač:

Dost smo raidali v WoWu,
sploh ko je pršu Lichev kralj.
Pol smo headshotali v CoDu,
da smo kar pod mizo sral.

No, za malo bolj razgledane se je dogajalo še kaj drugega. Recimo.
- Duke Nukem Forever ni prišel. Ma nemoj.



Na eni strani sovražniki človeštva 3D Realms, na drugi vsakdo, ki ima dovolj obljub o Duketini!

- Electronic Arts je živelj naredil živčen z rabo zaščite Securom v svojih novih naslovih ter z omejevanjem števila inštalacij, recimo pet njih za Spore. Kasnejši popravek je to odpravil, a škoda je bila storjena in mnogi so se javno odločili, da ne kupijo niti ene EAjeve igre več. Securoma, ki naj bi se globoko zajedel v operacijski sistem in od tam celo po deinštalaciji igre počel nečednosti, se je nato poslužil Rockstar pri GTA4, za kar naj bi firma porabila okrog 200.000 dolarjev, piratom pa ponagajala s tem, da igra lastniku slabega zlomka nagaja z neprijetnostmi v slogu neubogljive kamere. Crack is bad, m'kay?
- Ker veliko naših novinarjev v ničemer ne uživa bolj kot v kopiranju tujih kolegov, se je oddaja Svet odločila za prozoren prijem v slogu ameriških tabloidov. Maja so s senzacionalistično lažnivim prispevkom o GTA4 dvignili pritisk vsakomur, ki ima glede iger tri čiste. Na naš uradni protest seveda niso niti pisnili. Bagatelca: v Saints Row 2 med vožnjo slišimo muzikalični avizo, ki ga ima Svet. Definicija ironije.



Psihologi brez pojma o špilih so redni 'strokovni' gostje rumenjaških oddaj, saj pri neukih gledalcih s svojimi fensi nazivi dajejo vtis kredibilnosti. Dobrodošli v oddajo Smeh na Kanalu A!

- Butara po imenu Martha MacCallum, katere škotski predniki so se rodovitno plodili z ovčadjo, je na Fox News udejanjila prispevek z naslovom 'Se*Xbox?' in v njem ZF-frpjko Mass Effect obtožila, da "ničesar ne prepušča domišljiji". OJOJ! SEKS! V IGRICI! LEZBIČEN! MED ALIENI! SVET SE PODIRA!!!enaena Okej, mi bi sicer hoteli, da bi bil v kakem špilu končno en normalen fuk, ampak Mass Effect tega s svojo nedolžno sceno kvazi erotičnega dotikanja gotovo ni dostavil. Za nameček je baba zraven privlekla psihiatrinjo Cooper Lawrence, ki je nekoč slučajno slišala za Pong in ga videla kot falusa, ki si podajata žensko dostojanstvo. Skupaj sta zaključili, da bodo otroci ob Mass Effectu umrli od pohujšanja, čeprav taisti na netu in večernih filmih vidijo hudo več neprimerno konkretnejših reči. Psihiatrinja je nekaj dni kasneje priznala, da je bila polna dreka, saj špila ni videla niti od blizu. Kar pa ni preprečilo številnim ljudem z rahlo nezdravo mero maščevalnosti, da so totalno sesuli ratinge njenih knjig na Amazonu. Prav ji je.



Tole ni ista ženska kot telovadka na desni. Novinarka MacCallum iger še ni videla v živo.

- Sony je preložil izid LittleBigPlaneta, ker so neki muslimani s kibernetično nadgrajenimi ušesi v eni od pesmi zaslišali stihe iz Korana in postali penasti. Veliko več muslimanov je kasneje povedalo, da niso bili prav nič užaljeni, a v strahu pred fatvo in turbani z veliko prhljaja so Japonci odpoklicali vse kose špila (tudi tiste, ki so jih prodajalci že praktično zlagali na police), in dva tedna kasneje razposlali nove. Mi smo imeli zaradi tega štalo z izvodi za rivju.
- Uletel je Rock Band, za katerega smo spomladi naredili pravi photoshoot in se za 4,7 sekunde počutili kot zvezde ranga Foxy Teens. Od vzburjenja nam še zdaj curlja voda iz kolen.



Naš bend, v boljših trenutkih imenovan Lijavica in v slabših Prisluhnimo tišini, vabijo marsikam. Zlasti na pogrebe, kjer godemo akustično.

- Masovni mediji so kupili novico, da mahanje z wiijevim kontrolerjem povzroča poškodbe udovja in katastrofalno zadihanost kavčnih krompirjev, zato je bilo treba firmo nemudoma namočiti v katran, da si bo zapomnila kakorkoli skrbeti za zdravje rulje. Kot toliko drugih zgodb, povezanih z igrami, je bila tudi ta novinarska raca, Nintendo pa je amaterčkom zavdal z njihovim lastnim orožjem, ko je izdal rekreativščino Wii-Fit. Cajtungi so bili tedaj nenadoma polni hvale na račun čudežne bele ploščice, ki je za spremembo ni bilo treba pojesti.



Le previdno, da med igranjem ne podležete wiitisu, wiijevemu komolcu ali wiijevemu kolenu!

- Damjan Murko je uradno postal največja tarča naših metaforičnih pikadov na raketni pogon. Moramo ga enkrat obiskati v Mariboru, kjer kelnari.
- Križar iz Butal, večni kritik nasilnih iger Jack Thompson, je izgubil službo in pravico do opravljanja odvetniškega poklica. Njegovo žezlo pokvarjenosti so razlomili na trinajst delov in jih zaupali glavarjem zla širom sveta. Pri nas Kanalu A.



Odkar je floridska nemeza izgubil pravico do odvetništva, so potihnile debate okrog starostnih oznak.

- Crknil je visokodefinicijski filmski ploščkovni format HD DVD. Že januarja je njegov veliki podpornik Warner napovedal, da bo do poletja umaknil podporo. Plaz pa se je odprl, ko mu je sledila titanska štacunska veriga Wal-Mart. Februarja je Toshiba HD DVD nato uradno obesila na klin. V boju z digitalno distribuiranimi vsebinami je ostal le blu-ray, ki mu gre zaradi PS3 relativno dobro, čeprav je daleč od kake eksplozije priljubljenosti.
- V enem tednu so prodali šest milijonov izvodov Grand Theft Auta 4 za PS3 in xbox 360. Ko je prišla verzija za PC, so je v pol toliko časa dvakrat toliko spiratizirali.
- Od rojstva Jokerjevega največjega in edinega pravega konkurenta Megazina je minilo petnajst let. Slava mu (čeprav je smrdel PRESS). Glej anale v J182.
- Nintendo je zagnal svoj spletni servis WiiWare s primočnimi, poceni igrami za wii. Na žalost smo doslej v

njem ugledali bore malo odličnega, kvečjemu LostWinds in World of Goo, zato ostajamo na Virtual Console in njenih predragih, a neznansko privlačnih emuliranih klasikah. Uridium ftfw.

- Temni vitez je redefiniral stripovske filme. ZorroAutre je od vsega hudega implodiral.



Film je bil odličen, vendar pa v njem tega prizora s postra kljub vsemu ni bilo. Marketinški nategec.

- Evropski cenzorji so v bunker vrgli Manhunt 2 zaradi prevelike količine bojda nesmiselnega, grafično natančno prikazanega nasilja in povezave med njim ter mahanjem z daljincem v verziji za wii. Špil je v Angliji in s tem na pretežnem delu stare celine zato izšel šele koncem leta, ko smo nanj že vsi pozabili.



Dexter Morgan ima bolj sofisticirane metode od 'junaka' Manhunta 2. A smrt je navsezadnje smrt.

- Peter Molyneux je na spletu objavil opis lastne igre Fable 2 in v njem dejal, da bi ji dal 9/10. Ah, ta internetna demokracija.

- Umrli so oče namiznice D&D Gary Gygax, ZF-pisec Michael Crichton, ata ZF-piscev Arthur C. Clarke in upanje, da bodo Quattro, Luni in Aggressor kdaj pravočasno oddali kak članek.



Michael Crichton, veliki in visoki (206 cm) avtor znanstvene fantastike, je podlegel raku na grlu.

- Napovedali so kup filmov po igrah, med njimi Prince of Persia. Od znamenitejših smo ugledali Maxa Payna in Uwejev Portal, ki pa sploh nista bila slaba.



Film o Maksu Bolečini ni zvesto sledil igrarskemu izročilu, zato se je zameril nekaterim fanom.

Zdaj se sprašujemo, ali smo neopazno zdrsnili v kako drugo dimenzijo. Ali v paradiž.

- Prihajajoči Resident Evil 5 so obtožili, da je rasističen, ker bomo v njem luknjali zamorske zombaklje, in imeli nemara prav. Producent Jun Takeuči je temu nasprotoval z legendarno izjavo: "Nekaj mojih najboljših zaposlenih je črncev!"

- Vodo je razburkala še ena napovedana igrica, Imagination is the Only Escape za DS, v kateri bomo postali judovski otrok, ki skuša preživeti v nacističnem režimu. Odobravamo in jo čakamo med koleričnim dretjem "Juden feuern!"

- Funcom je po nesreči zmanjšal joške babam v nalinijščini Age of Conan. Ker je 78 % igralcev slednje nemudoma doživelo migrene, so zadevo kar najhitreje popravili.



Funcom se je vsem ljubiteljem jošk oddolžil s tole babo, katere plakat najdete v Jokerju 183.

- Izšel je dodatek za World of Warcraft, Wrath of the Lich King, in storil tako, da zadevo sedaj igrajo že aboridžini, geeki pa so svetlobo dneva iskali opolnoči na Bibi ter Mantisu. Na, pa smo spet pri WoWu.

Ampak ni treba, da smo. Kajti če uporabimo uni sveder, ki ga je imel Ben Affleck v Armageddonu, da je porihtal Liv Tyler ... eeekhm, ki ga je imel Bruce Willis v Armageddonu, da je porihtal komet, lahko skozi luknjo v drugi svet ugledamo nekaj zelo presenetljivega. In sicer tole: še nikdar, prav zares nikdar v zgodovini igričarstva ni na trg prišlo toliko neodvisnih, manjših ter cenejših iger, ki bi se postavile s takim nivojem kvalitete.

Okej, tisti, ki jim igranje predstavlja grafično-zvočno-tehnološki spektakel za kravžljanje čutov in izganjanje sosedov, so imeli dovolj svojega futra, od GTA4 prek Gears of War 2 in Metal Gear Solid 4 do Ninja Gaiden 2, Dead Space in Fallout 3. Magari NFS Undercover, če komu gre res tako slabo. Prav tako je uletelo nemalo velikih projektov, ki jih občestvo ni čakalo z enotno pridržanim dihom, a so bili vseeno odlični – Valkyria Chronicles, Left 4 Dead, Devil May Cry 4, Crysis Warhead. Spektakelske cipe so lahko tako nad letom 2008 dobesedno pijane od navdušenja, saj se za vsakim vogalom skriva kak toplatno izpiljen naslov. Vidi se, da zmerom več denarja odteka v izvedbo.

A še bolje si jo odnesel, če ti dogajajo izvirni, pogumni igrarski koncepti, ki se bolj kot na izvedbo osredotočajo na izpiljene drkaške prvine. Na eni strani tega področja, ki ustreza naprednim kazahstanskim režiserjem, so se zvrstili projekti z značilnimi indie vibracijami, kot so sublimni Braid, fizikalno filozofski World of Goo, muzikalični Audiosurf ter izpiljena Multiwinia. A svoje so prispevali tudi manj odpuljeni projekti, ki se jih kljub večjemu denarnemu vložku drži pridih drzne independence in pogumne indiference do kravatarskih gnusob. Kaj sta izredna strategija Sins of a Solar Empire in masakratorsko slastni Geometry Wars 2 drugega kot spolirani neodvisnici? Od kod prihaja LittleBigPlanet, če ne iz angleške hišice Media Molecule, ki se diči s sedemindvajsetimi zaposlenimi in veliko banjicami sladoleda? Kje je nastala taktično napredna streljanka Left 4 Dead – tako je, pri domačno majhni skupini Turtle Rock. Iz teh špilov vejejo ključne lastnosti sladkih alternativic, kot sta ljubezen do detajlov in enostaven, a do potankosti izpiljen drob. Razlika je le, da so veliki založniki ruknili na mizo dovolj $ za izvedbo in pomiritev tistih, ki bi se jim zmešalo, če bi se zavedeli, da so toliko EUR za opremo pljunili dokaj po nepotrebnem.



Square-Enixove predelave frpjskih klasik za DS nihajo v kakovosti, ampak nekatere so super.

Piko na i vsemu so dodale s srcem obnovljene predelave starih klasik, kot sta Final Fantasy IV in Dragon Quest: Chapters of the Chosen. Da ne omenjam številnih emuliranih špilov s starih sistemov, ki jih po spletu za relativen drobiž tržijo Veliki trije, na PCju so pa itak stalnica.

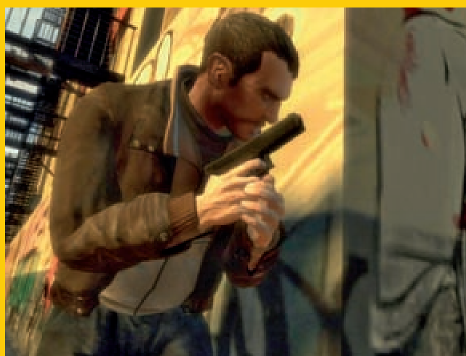
Vsota velikanskih projektov tipa GTA4 in MGS4 ter neodvisnih ali vsaj po duši takih odličnic? Izredno igrarsko leto. Dobili smo vrhunsko izpiljene projekte, ki so izpolnili pričakovanja, celo še več pa je bilo slastnih presenečenj(c), tako visokoproračunskih kot neodvisnih, in to na vsakem sistemu. Zraven že naštetih pomislite na Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, Prince of Persia, X3: Terran Conflict, Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix, Mirror's Edge, The World Ends With You, A Vampyre Story, NHL 09, NBA 2K9, Fifo 09, Pixeljunk Eden, Super Smash Bros Brawl, Patapon, Noitu Love 2, Bookworm Adventures Deluxe, Mount & Blade ... Preveč jih je, da bi jih našteval, kaj šele, da bi se lotil znova pisati o vsakem, čeprav bi si vsaka to zaslužila. (Kar malo čudno jih je takole nizati, ko je moč o sleherni toliko povedati.) A že gol spomin na to, koliko je na teh seznamih kakovosti in igralnosti, razkriva resnico krasotico. Ki se glasi: lepšega časa za ta hobi, ki lahko postane način življenja, še ni bilo. Game on!

SVETI DUCATNIK

Grand Theft Auto 4 (Jokerja 178 in 185, 92)

Rockstar North in Toronto za PC, xbox 360 in PS3

"Jezica in pelin se porazgubita v toplem občutku, da si prisostvoval nečemu ambicioznejšemu, kompletnejšemu, vzdušnejšemu in boljšemu od večine špilov katerekoli zvrsti. Najboljše pa je, da ima Grand Theft Auto 4 sporočilo, ki se glasi: igre pospešeno odraščajo." Igralec, ki je posodil glasilke Niku Bellicu, je bil toliko



Eden od problemov Štirice je ta, da je čisto po gtajevsko glomazna. Kot prejšnje dele jo bo zaradi razvpitosti igral marsikdo, končal pa ne.

Srb, kot je Michael Moore umetnostni drsalec, splovitev verzije za PC ni bila gladka in postranskih opravil je manj, kot smo jih bili v GTAjih vajeni. A na drugi strani so Rockstar North v podrobno sodobno metropolo, polno vzdušnih pripetljajev, pomnljivih misij in uživantske vozniške fizike, vpeli (anti)kriminalno dramo, ki udari po ameriškem snu ter se uveljavi kot ena pomembnejših zgodb, izrečenih skozi interaktivno zabavo. Trenutek, ko Niko spozna, da svobode ne prodajajo na tržnici, zbudi trdno vero v prihodnost igrarstva ne le kot adrenalinskega preživljanja prostega časa, temveč kot umetnosti, ki življenju nastavlja ogledalo in nam omogoča, da smo boljši, kot smo bili poprej. Če mora za to umreti nekaj sto nedolžnih peščev, tudi prav. */poblaznel smeh*

Braid (Joker 182, 91)

Number None / Microsoft za xbox 360

"Okoli skakalne miselnice Braid bo zaradi izrednega dizajna, samosvoje izvedbe in vizionarske izvirnosti govora še leta."



Možiček na poskok, premikajoče se glave? Bo naslednji špil Jonathana Blowa nov Jet Set Willy?

Braid je čisto nasprotje GTA4 – namesto posnemanja resničnosti abstrakcija, namesto tiščanja plina in rešetanja umirjeno razmišljanje, namesto 3D spektakla dvorazsežnost pastelnih barv, namesto dveh devedejev sto mega dolpotega z Live Arcade, namesto stotin udeleženih dva avtorja, borih petnajst bruseljčanov izdatka. Pa kaj? Ta silna miselnica v gvantu ploščadne arkade kljub temu premika meje žanra in igričarstva nasploh. Njena srčika je manipulacija časa, ki omogoča, da glavni junaček dogajanje previja po mili volji, na kar je vezano reševanje miselnih orehov v šestih svetovih. Dovzetni pa so nagrajeni z ganljivo prispodobno povestjo o mladeniču Timu, njegovi ljubezni, izgubi, obžalovanju, pogumu in žrtvovanju. Marca pride Braid na PC in tistemu, ki ga bo spiratiziral, se bo časovno nepovratno posušila roka, s katero je to heniozno dejanje izvršil.

World of Goo (Joker 184, 91)

2D Boy za PC in wii

"Veličina stvaritve osupne, saj te podre z naletom čiste otroške zabavnosti, presunljive umetniške podobe in kopice idej. World of Goo je s srcem napravljena igra, v kateri so elementi, od dizajna prek ugank do besedila, tako prepleteni, da ne veš, katerega bi najprej pohvalil."



Koga bo kušnil tale stvor? I, svoja stvaritelja, Kyla Gablerja in Rona Carmela, kakopak!

Za razliko od Brajde World of Goo pri ugankah uporablja manj ajnštajnovske veje fizike, saj pusti čas pri miru in izzove z grajenjem konstrukcij iz simpatičnih pack, goojev. A v nečem sta si ti briljantni neodvisnici enaki: obe sta posrečen miselni model spojili z globljo vseobsegajočo idejo, kar iz njiju napravi zaključeni izkušnji, ob katerih se niti po terapiji s poslušanjem depresivne glasbe in suvanjem s piščaljo v rob mize ne moreš domisliti, kaj bi jima lahko očital. Indie igre so z Braidom in World of Goo stopile iz dobe, ko so zaradi omejenih razvojnih sredstev premogle le nekaj igralnih elementov, v čas, ko se lahko po zloščenosti in izkušnji kosajo z vsem na trgu. Pa čeprav lahko razvojni studio 2D Boy izgubi polovico delovne sile, ako eden zboli.

The World Ends With You (Joker 178, 91)

Jupiter / Square-Enix za DS

"Avtorji so prevetrili vso šaro, ki jo pričakujemo od akcijskih frpjev, in bržkone postavili nove standarde za zvrst. Najmočnejša plat pa je zgodba, ki ni osredotočena na grozo, ki preti svetu, ampak je osebna. Govori o fantu, mejah njegovega sveta in prijateljih, ki jih izgublja ali pridobi. O svetu, ki se konča in prične z njim."

Squaru smo zadnja leta vse bolj očitali, da se kot pijanec plota drži preverjenih receptur, in pikolovci bi znali reči, da akcijska frpjka TWEWY takenako vsebuje vse, kar od tozvrstnic pričakujemo. Kljub vsesplošni solidnosti, celo odličnosti, bi ji lahko očitali večino tistega, kar nas jezi pri večjih sestrah. Vendar pa se moramo res potruditi, da jih zapazimo, saj koncept preveva mojstrska fabula, na moč različna od tistega, kar smo v špilih ponavadi vajeni. Karkoli bi avtorji napravili drugače, bi bilo igri le v škodo, mi pa bi bili prikrajšani za eno najboljših frpjk – ne le za Nintendovega malčka, ampak med letošnjimi igrami nasploh. Še vedno torej velja, da ni važno, kakšno orodje imaš na razpolago, ampak to, kaj z njim narediš.

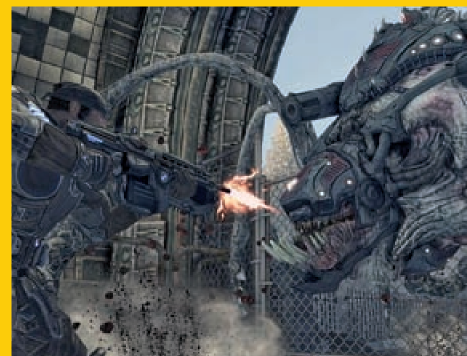


In da! Končno je med igrami leta simulacija nabiranja in mešanja zdravilnih zeli! Square sicer trdi, da je frp, a mi, učenci patra Ašiča, že vemo.

Gears of War 2 (Joker 184, 90)

Epic / Microsoft za xbox 360

"Le največji zajebanec ne bo užival ob nečem, kar tako kliče na dan našo zverinsko notranjost. Čeprav je treba za stalno udarjanje po čutih nekaj plačati, lahko GoW2 ponosno dvigne kvadratno glavo kot ena najboljših streljačin te generacije."



Kemikalije v okolici dece zlagoma spreminjajo v babe, toda dokler imamo Epic, se ne bojimo.

Drugi Kolesljи vojne so tretjeosebna rešetalka, narejena za tiste, ki ne morejo sedeti na kavču, ker jih motijo lastni gromozanski testakli. Najbolj primerna je za pravomoške zabave, kjer stara mati med rukanjem zidov podoživlja spomine iz bombardiranj med drugo svetovno, in za ultimativni preizkus maskulativnega televizorsko-zvočniškega sistema. (Vse veliko, napeto in črno.) Še toliko bolj kul torej, da je ta digitalna ustreznica ass-to-mouthu, ta gromoglasna hvalnica testosteronskemu masakru, kjer se vsemu, kar ni kanonfuter, naredi vsaj tri otroke, tudi špilavsko prekleto dobra.

Sins of a Solar Empire (Joker 176, 90)

Ironclad Games / Stardock za PC

"Preizkus Sins of a Solar Empire ste dolžni igričarju v sebi. Trenutno ne obstaja boljša vsemirska – da ne rečem kakršnakoli – strategija, in pika! Oziroma klicaj."

Leto 2008 s strateškega vidika ni razočaralo, a med vsemi strategijami in taktiščinami se kot supernova sredi vesoljske črnine blešči Sins of a Solar Empire. Gornji navedek drži tudi dobrih deset mesecev po izidu in če vam ni uspelo doživeti časovne kompresije, ki si je deležen po zagonu SoaSE, zamujate ogromno.

Posebej ker špil ne hlipa v jeklenem primežu kakega pohlepnega megazaložnika in ga je v čisti digitalni obliki moč dobiti za piškavih 30 dolarjev. Toliko igre za tako malo denarja ne dobiš nikjer drugje!



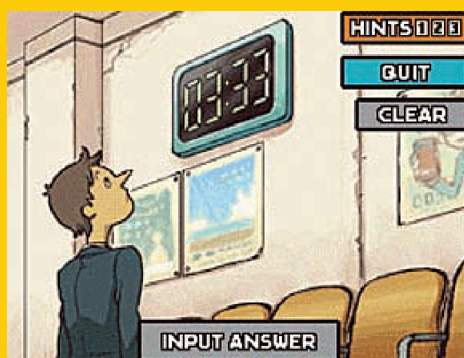
V špilavskem butiku je bilo lepo izvedeti, da se je po našem opisu sila dvignila prodaja SotSE.

Metal Gear Solid 4 (Joker 180, 90)
Kojima Productions / Konami za playstation 3
"Čeprav bo MGS4 preziralo ravno toliko ljudi, kot ga bo ljubilo, si bodo samo tisti z velikanskimi plašnicami drznili zanikati, da gre za občudovanja vreden kompleks digitalne zabave in več kot dostojen epilog veličastne epopeje, kamor je ata Hideo zlil vso ljubezen do legendarnega Kačona."
Da MGS4 za skrivalščine ne bo taka prelomnica, kot je bil izvirni Metal Gear Solid za playstation in PC, je šlo nekako pričakovati. Kodžima ima tradicionalne mehanike sage enostavno preveč rad, da bi se jih kar tako odkrižal, nanje pa se je v letih sentimentalno navezala brezglava množica kačonskih fan(atik)ov. Suhljati avtor je s štirico tako ubral srednjo pot, ki se je izkazala za edino pravo. Upošteval je zahodnjaško kovanje špilov (končno prosta kamera!), hkrati pa je pristašem niza akcijskih tiholazščin ponudil vse, kar so si od zaključnega dela želeli. Se pravi tipsko metalgearsko igranje skrivalnic, ultimativno grafično in filmsko mežikanje Holivudu, shod domala vseh likov iz zgodovine serije ter um parajočo pripoved, ki naposled poda odgovor na sleherno štorijalno pitalico iz preteklosti nadaljevanke. Ava. Počivaj v miru, Snake.



Z maratonskimi vmesnimi animacijami si MGS4 prisluži nagrado za najdaljšo igralčevo neaktivnost.

Professor Layton and the Curious Village (J176, 90)
Level-5 / Nintendo za DS
"Vrhunska možganska aerobika, ki nudi hudo veliko tudi tistim, ki smo se podobna razgibavanja šli že prej. Predvsem pa ji uspe, da z žlahtnimi oreščki iz manj znanih knjig ter šolskih tekmovanj na privlačen način seznani širši krog ljudi."



Če se zdi zavozlanka preveč mornarska, lahko prosimo za namig ali tri. Zanje odštevamo kovance.

Je li Layton pustolovščina ali ugankarica? Kje bi sploh potegnili mejo? Iskanja predmetov in zaprašenih mehanizmov namreč nima. Vsebuje pa zato po sivki dišečo detektivsko zgodbo, v kateri nam prebivalci čudaškega mesta zastavljajo drobne zagonetke. Čez sto jih je in njihova lepota je v izvirnosti, saj delujejo, kot bi jih potegnili iz kake stare pratike ali čitanke. Da lahko ob tem rišemo po spodnjem zaslonu, je sploh žebljica na glavico. Nobenega pretiranega zapletanja ni, saj reševanje zahteva predvsem prožen um, ki zna preseči okvirje utirjenega razmišljanja. Za tako prikupne, a krepke in pod površjem sila premišljene zbirke ugank je v žepu vedno prostor.

Ninja Gaiden 2 (Joker 180, 89)
Team Ninja / Microsoft za xbox 360
"Največja kvaliteta igre je, da je z vsakim novim igranjem vse boljša. Da jo bodo v popolnosti izkusili le najbolj vztrajni, pa je posledica brezkompromisne odličnosti in poudarka na hardcorovstvu. Vsak je ne bo zmogel – a vsakdo tudi ne more postati nindža!"



Bomo zdaj, ko je igričarski garcon fatale Tomonobu Itagaki zapustil Team Ninja, ugledali trojko?

V očesu viharja iz jeze, nabuhlih prstov in zobatih pošasti stojiš, starodavni bojevnik, mišičast, maskiran, s katano v riti in kolom v roki. Ali morda obratno (včeraj je bilo preveč sakeja)? Na robu krepota se iz tretje perspektive s številnimi orožji in borilnim sistemom, ki bi ti ga zavidala mnogokatera pretepačina, prebiješ skozi stotnije zobatcev. A ko snameš skalp zadnjemu šefu, se zaveš, da se je trening šele začel. Kajti biti igronindža v NG2 ni par uric zabave, temveč poslanstvo.

Wii Fit (Joker 178, brez ocene)
Nintendo za wii
"Wii Fit ni le fitnesaška igra, ampak zaokrožen telovadni sistem, saj špil pride v kompletu z zelo posebnim kontrolerjem, wii balance boardom. Ta ni mrtva tehtnica, saj so tipala za pritisk organska in z mijamotovsko genialnostjo vpeta v vadbo. Ves sistem pa se tvojemu telesu posveti res aktivno."
Wii že od rojstva slovi kot telovadna priprava, sploh ker je zraven luštni Wii Sports. Prvi koraki v svet mahanja, ko se družine pomerijo v tenisu, so tako skoraj brez izjeme športni. A kakor je opletanje kul, telesni učinki niso segli dlje od bolečih udov po izbruhih v mini igrah, kar k taljenju tolšče ni veliko prispevalo. Wii Fit je zmaja tu prijel za roge kot še nobena gibalna igra pred njim. V dnevne sobe je namreč vpeljal režim strokovno utemeljene, dnevne vadbe. Tako si bela deska v navezi s kontrolerjema in dognanim softverom zada, da igralec na njej preživi vsaj pol ure na dan. In to ji dobro uspeva, če je človek vsaj malo zavzet, kajti na izbiro je nemajhen nabor aktivnosti – joga, sklece, tek, step aerobika, celo mini igrice za predah. Sploh blestita smučanje in bordanje, kjer deska posnema obnašanje dričal. Zato ni bilo prese-



Wiijeva plošča zna s preprostimi testi ojačati zavedanje lastnega telesa. Sploh odlična je joga.

nečenje, ko je svojo kariero zunaj Wii Fita pričela prav kot medij za spuščanje po snegu. Uporabljata jo recimo Family Ski in Shaun White Snowboarding Road Trip, na podoben način jo vprežejo aktualni Raving Rabbids. Res je, da bi bili veseli še večje podpore drugih iger, kajti dolgoživost Wii Fita se od uporabnika do uporabnika razlikuje. A vsekakor je dila igrarski preboj tako s stališča vzgoje telesa in duha kot hardverske domiselnosti.

Fallout 3 (Joker 184, 88)
Bethesda za PC, xbox 360 in PS3
"Čeprav ni brezmadežen, je dostojen naslednik legendarnih predhodnic. Nemara gre res za 'Oblivion s puškami', toda kvečjemu je zdaj Oblivion našel svojega očeta."
Fallout 3 bo še lep čas eden bolj kontroverznih frpjev, a predvsem za tiste, ki so odraščali ob legendarnih prvih dveh delih serije. Če teve crkne med Frasierjem, je za smeh dovolj odjadrati na forum, kjer ljudje tek-



Metalc na levi je pozer; pravi postapokaliptik nosi le repetirko in leder jakno. Mad Max powar!

mujejo, kdo se bo bolj prelomil ob naštevanju, kaj vse je s F3 narobe – obenem ga pa igrajo vsi. Zares, igra je lep primer, zakaj zanesenjake razvojni studiji najraje zignorirajo. Zato, ker dejanski elementi, kot so v tem primeru odprtost okolja, možnost pristopov in dokaj samosvoj bojni sistem, nezasluženo krvavijo ob očitkih, zakaj igra ni nekaj čisto drugega. Ker pač ni. Je, kar je, in to zadostuje.

Rock Band in Rock Band 2 (J179 in J185, brez ocen)
Harmonix / EA za xbox 360 in PS3
"Ob globoki denarnici in prijateljih, s katerimi se boš dobil več kot dvakrat na mesec, je Rock Band prelomen izdelek, ki svojo zvrst potisne naprej."



Digitalno godbeništvo se začenja ustavljati pri preigravanju enih in istih rutinskih akordov :/.

V ZDA polovica konzolnih igričarjev šopa športne simulacije. Nepresenetljivo? Okej, kaj pa tole: 58 % jih nažiga ritemske glasbenščine. Šur, oponašanje Black Sabbathov na plastični kitarici je na videz smešno, a neprekosljivo, če sodeluješ. Te igre so praznovanja glasbene lepote in vsakomur omogočajo sodelovanje v nečem, česar se večina ne bi mogla nikdar niti dotakniti. Rock Band 1 in 2 pa kitaram dodajata bobne in mikrofon ter izredno vzdušje na podlagi super grafičnega pogona, s čimer se vpišeta med izdelke leta.

Najboljše streljačine

Gears of War 2, xbox 360 (J184, 90)
Left 4 Dead, PC in xbox 360 (J185, 88)
Resistance 2, PS3 (J185, 87)
Crysis Warhead, PC (J183, 86)
X3: Terran Conflict (J184, 81)

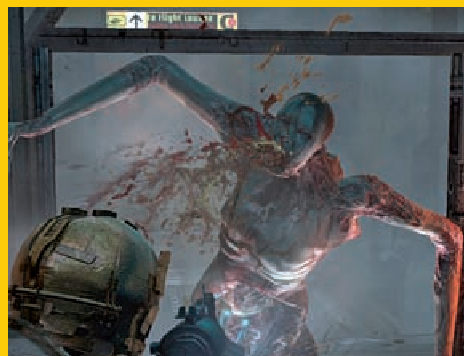


Warhead pred World at War?! JCT na grmado, s plamenometom! (Aggrota, ne mene! - Sneti)

Battlefield: Bad Company, xbox 360 in PS3 (J180, 80)
Novega Half-Lifa nismo ugledali, gmajno še vedno zaposluje četrti Klic k dolžnosti in po predlanski bonanzi fantastičnih streljačin stanje (ter strafanje ... in metanje v zaklon ...) v tem žanru ni bilo ravno podobno kadeči se šotganki. A vendar ni manjkalo vzdušnih, izpiljenih izdelkov, med katerimi sta izpostavitve vredna zlasti pravomoški Gears of War 2, ob katerem se celo v veganu zbudi želja, da bi z golimi rokami trgal in žrl merjasca, ter izvirniški Left 4 Dead z edinstvenim umetnopametnim 'režiserjem', ki vedno poskrbi za drugačno izkušnjo.

Najboljše akcijske pustolovščine

GTA4, PC, xbox 360 in PS3 (J178 in J185, 92)
Metal Gear Solid 4, playstation 3 (J180, 90)
Ninja Gaiden 2, xbox 360 (J180, 89)
Dead Space, PC, xbox 360 in PS3 (J184, 87)
Devil May Cry 4, PC, xbox 360 in PS3 (J176 in J181, 86)
God of War: Chains of Olympus, PSP (J176, 86)



EAjevo Mrtvo veselje ni prišlo med prvih ducat, a gre kljub temu za vrhunsko e-grozljivko. Druga kul nova izbira za kurjepoltneže je Condemned 2.

Akcijske avanture so najširša zvrst, ki je najbolj nehvaležna za kvalifikacijo – in ravno zaradi pobiranja elementov od vsepovsod najbolj priljubljena. Ravno zato ni naključje, da je peterica izmed šestih izpostavljenih iger nadaljevanj, seveda ustrezno naphanih, spoliranih in igralnih. Edini izvirniški preboj je uspel EA s strašljivščino Mrtvo veselje, ki elektronsko grozo izvije azijatskemu primežu in jo umesti nazaj, kamor spada – med Aliena, Event Horizon ter gate, usrane do srede hrbta.

Najboljše miselnice

Braid, xbox 360 (J182, 91)
World of Goo, PC in wii (J184, 91)
Professor Layton and the Curious Village, DS (J176, 90)
Echochrome, PSP (J188, 88)
Bookworm Adventures Deluxe, PC (J185, 83)



Če imaš v šoli težave s črkovanjem angleških besed, je Bookworm odlična izbira. Antidisestablishmentarianism, bejbi! (Ooh aah! –Laktur)

Sporočilo masovnih medijev, zaskrbljenih neznalčkastih starčkov in dežurnih dušebrižnikov je: igre poneumljajo. V odgovor jim je moč v začudene frise vreči kateregakoli od teh naslovov, ki na eni strani kravžljajo prstke in tako prispevajo vznemirjenje, še daleč bolj pa utrudijo možgančke. Zlasti od nikoder je uletel čudoviti Professor Layton za DS, avanturistično zastavljen niz miselnih orehov, ki je toliko naprednejši od bolj razvpitega Brain Traininga, da ni niti smešno. Ampak sleherni špil od navedenih je masten pljunek na tlačenje vseh iger v isti koš z Mirno Reynolds. Verjetno so prav miselnice tista zvrst, ki je lani najbolj napredovala in zasvetila z največjo močjo!

Najboljše strategije

Sins of a Solar Empire, PC (J176, 90)
Valkyria Chronicles, PS3 (J185, 89)
Viva Pinata: Trouble in Paradise, xbox 360 (J184, 89)
Advance Wars: Dark Conflict, DS (J175, 88)
Multiwinia, PC (J183, 84)
Spore, PC (J182, 82)



Spore je vzbujal nejasna, vznesena pričakovanja. Naposled smo dobili nenavaden zlepek zvrsti.

Kot v marsikaki drugi zvrsti so tudi strategije najbolj izpostavila presenečenja. Nihče ni dvomil, da bo Advance Wars enako genialen kot vedno, da bo Viva Pinata urihtala prigode v rajskem ZOOju, da bo Multiwinia več kot spodobna večigralska izpeljanka Darwinie. Celo Spore ni razočaral do te mere, kot smo se bali, da bo. A kjer je spodletelo takim težkokategornicam, kot je bil Red Alert 3 (J184, 79), sta zasijali vesoljska strategija Sins of a Solar Empire ter japonska bojevita taktiščina Valkyria Chronicles. Da so slednje prodali komaj nekaj deset tisoč kosov, od tega v Sloveniji približno dva, je tipično za svet, v katerem je World of Goo spiratiziralo nad 80 % tistih, ki ga igrajo.

Najboljši frpji

The World Ends With You, DS (J178, 91)
Fallout 3, PC, xbox 360 in PS3 (J184, 88)
Final Fantasy IV, DS (J182, 87)
WoW: Wrath of the Lich King, PC (J185, brez ocene)
Warhammer Online, PC (J183, brez ocene)
Mount & Blade, PC (J165, brez ocene)
Po ocenah bi si človek mislil, da je bilo frpjsko 2008 izredno. Kakopak, The World Ends With You je presenetljiva, malo znana mojstrovina, in Fallout 3 je hud. A hkrati je šlo za obdobje žalostno neuspešnih napadov na Warcraftovo trdnjavo, ki je niso mogli opaznejše načeti niti trije veliki – WAR, Tabula Rasa in Age of Conan. Kar pravzaprav ni nič čudnega, saj sta se prvi in zadnji krepko naslonila na izvedbo Blizzardovega prvaka, dočim je bila Tabula igralno povprečna in jo ravnokar ukinjajo. V enoigralstvu pa so se mogli cmeriti ljubitelji klasičnih akcijskih frpjev, saj Diabla 3 ni

od nikoder in Sacred 2 je bil naphan s hrošči. Še dobro, da smo imeli neodvisni turški projekt Mount & Blade, ki je pred kratkim izšel v škatelni verziji in si je pridobil kupek zagretih pristašev. Bržda najbolj so ga najebali fani japonskega igranja domišljijskih vlog, koder je Square-Enix z napovedano ofenzivo na xbox 360 dostavil nekam povprečne rezultate. V tej situaciji ogromno upanja polagamo v Dragon Age, a špil zna razočarati ravno zaradi prevelikih pričakovanj.



● O, Lich. Kje pa je Fable 2? Saj je bil lušten, a vse premalo izpiljen, da bi nas navdušil.

Najboljše dirkačine

Trackmania United Forever, PC (J178, 86)
Mario Kart Wii, ZX spectrum (hec) (J178, 84)
Wipeout HD, PS3 (J183, 82)
Midnight Club: Los Angeles, xbox 360 in PS3 (J185, 80)
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts, xbox 360 (J186, 80)



● Eni tu pričakujejo Burnout Paradise, toda v konzolni verziji ta ni bil tako dober. Bo za PC?

Tako kot za pretepanje je za elektronsko dirkanje, arkadno ali realistično, značilna stagnacija. Napredek je bil še najbolj viden po urejevalnikih, ki sta jih prinesla Trackmania in Banjo-Kazooie – prvi prog, drugi furalic. A čeprav nihče ne očita hitrosti Wipeoutu, zlobne srčkanosti Mario Kartu in klasične uživancije Midnight Clubu, je žanr lani dostavil premalo, zlasti glede na to, koliko ljudem je ljub. Posebej so razočarale realistične dirkačine, ki so po rutinski vožnji po zgaženih kolovozih omagale v boksih.

Najboljše pustolovščine

A Vampyre Story, PC (J185, 83)
serija Sam & Max, PC in wii (več Jokerjev)
serija Strong Bad, PC in wii (več Jokerjev)
Phoenix Wright: Trials and Tribulations, DS (J177, 80)

Letina epizodnic je bila odlična, saj so nas Telltalovci k joški pristavili skoraj vsak mesec. Prvo polletje je bila na jedilnem listu druga sezona Sama in Maxa,



● Vampyrska zgodba je izšla v precej hroščati obliki. Za večje nadloge so že izdali popravek.

kasneje pa čisto nov niz po spletnih risankah Homestar Runner. Oboje je bilo odbito, veselo in barvito. Zlasti Strong Bad je bil iz dela v del boljši in je neobičajni humor iz risank krasno prenesel v igre. A kljub obilici prigrizkov smo pogrešali prepričljiv material za več kot popoldan ali dva. Poskušala je marsikatera dolgometražnica, recimo The Experiment, Perry Rhodan in Sinking Island, a žal se je večina zapisala med duhamorne zgreške. Tretji in poslednji del DSove serije o Phoenixu Wrightu je v Evropi za nameček mogočno zamudil. Dobili smo ga šele več mesecev za štirico, ki je načela zgodbo novega advokata Apolla Justica. Svežine Apollo ni prinesel dovolj, da bi ravno pokali šampanjci. Malodušje je vladalo vse do novembra, ko sta naposled v velikem slogu privampirila Mona in Froderick. Tako je bil vsaj konec leta oslajen z že skoraj pozabljeno opičjo karizmo, od katere imamo ustne kotičke še vedno privihane.

Najboljše športščine

NHL 09, xbox 360 in PS3 (J183, 87)
NBA 2K9, PC, xbox 360 in PS3 (J184, 85)
FIFA 09, xbox 360 in PS3 (J183, 80)
New International Track & Field, DS (J182, 80)



● Vsako leto ista pesem? Na prvi pogled, a tudi vsaka košarkaška tekma je potem enaka. No, ni.

Športne simulacije niso povsem običajne igre. Prvič, nabijaš jih zelo dolgo, kar pomeni neobičajno vrednost za denar. In drugič, za vzor imajo resničnost, ki se ji načeloma korak za korakom bližajo, ali vsaj izpeljavo te realnosti, kar velja zlasti za arkade. Zaradi tega so vsakoletne nadgradnje bolj razumljive kot pri večini ostalih zvrsti. Žal so pri nekaterih predstavnicah izboljšav(ic)e nategunske, recimo pri nekdaj tako gibčnem Pro Evu. Največje presenečenje je tako Electronic Arts, ki v konzolastične inačice svojih športačin zadnja leta stlači toliko dobrot, da polna cena ni problem. FIFA za PS3 in X360 je postala najboljša simulacija fuzbala, medtem ko je njihov NHL čudovit hokej z vrhunskimi kontrolami, odlično izvedbo ter umetno inteligenco za vikat. EA je sicer moderno kurcati in dostikrat je kritika založnika docela upravičena, ampak na tem področju so tipi carji. Leto 2008 pa je bilo prelomno še po nečem: na peceje je naposled prišla spodobna košarkaščina, Take-Twojeva NBA 2K9, in končala bruhanje ob vse bolj zanikrni seriji NBA Live. Zdaj čakamo le še na simulacijo najboljšega športa, curlinga, in arkadno podigro tuširanja po tekmi.

Najboljše ploščade

Banjo-Kazooie, xbox 360 (J186, 88)
Prince of Persia, PC, xbox 360 in PS3 (J185, 85)
Pixeljunk Eden, PS3 (J182, 85)
LittleBigPlanet, PS3 (J184, 83)
De Blob, wii (J184, 81)
Mirror's Edge, PC, xbox 360 in PS3 (J185, 80)



● Novi Princ deli mnenja kot malokatera letošnja igra. Normalno – strele treskajo v najvišje vrhove.

Na seznamu sicer prednjači deset let stara poskakovalka in nobena predstavnica te kategorije se ni prebila med najboljših dvanajst leta. Kljub temu pa je žanr daleč od mrtvega. Poleg naštetih sladkorčkov so tu retro mojstrovinica Mega Man 9, sublimno pravljični LostWinds in luštkani drsalni Rolando za iphone oziroma ipod touch, medtem ko je očividno, da kljub pronicanju skakalnih prijemov v druge zvrsti avtorjem tovrstnih čistokrvnic ne zmanjkuje idej. Prince of Persia se je približal ritemskim špilom, LittleBigPlanet se je sparil z orjaškim urejevalnikom in Mirror's Edge je hopsanje spretno potisnil v nepredvidljivo prvo dimenzijo. Še jih bomo opisovali, kot bi bile letalske simulacije!

Najboljše vihtenje pesti

Super Smash Bros. Brawl, wii (J179, 89)
Super Street Fighter 2 Turbo HD Remix, xbox 360 in PS3 (J185, 86)
Soul Calibur 4, xbox 360 in PS3 (J181, 80)

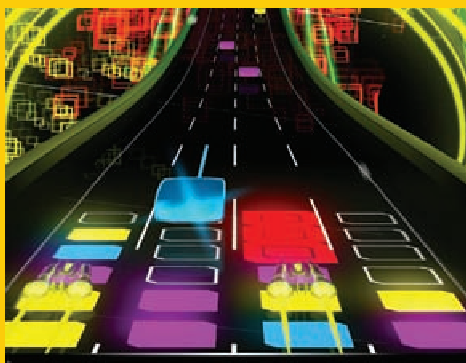


● Ta starodavna zvrst preveč ostaja v starih dneh slave. Prostora za napredek je ničkoliko!

Pretepačinam nihče ne očita tehnične in tehnološke izpiljenosti. Problem je ta, da lahko globini navzlic preigraš le toliko in toliko stalno enakih tepežev eden na enega s pretežno enakimi elementi, preden se ti vse skupaj malo upre. Še največ originalnosti in poguma je lani pokazala Super Smash Bros. Brawl, ki je mlatenje sparila s skakanjem, ploščadno-prostorsko taktiko in obsesivnim zbiralništvom. Drugo dvoje pa je gretje župe. Slastne, a vseeno. Street Fighter 4 in Tekken 6 kajpak čakamo s pridržano sapo. A kje so bravurozne izvirnosti, orožja s konkretnimi učinki (pomnite Weaponlordov sistem pariranja?), barbari, poškodbeni modeli, rane, odtekanje krvi, nagnjene ali kako drugače razgibane arene, malo naprednejše zgodbe, pravi Brusli?

Najboljše ritemske igre

Rock Band 1 in 2, xbox 360 ter PS3 (J179 in J185, brez ocen)
Audiosurf, PC (J176, 87)
Patapon, PSP (J176, 87)
GH: World Tour, xbox 360 in PS3 (J185, brez ocene)



Audiosurf omogoča deskanje po podlagi iz lastne glasbe. Kako nora ideja, povrhu dobro izpeljana!

Te kategorije prejšnja leta ni bilo, a ritemske igre so postale tako važen del industrije, da brez nje ne gre več. Zanimivo je, da sem pašejo tako rokerščine, kot so Rock Band 1, Rock Band 2 in Guitar Hero: World Tour, ki oponašajo udejstvovanje v šundravskih bendih (dve kitari, glas, bobni), kot eksperimenti, kakršna sta Audiosurf ter Patapon. Prvi uporablja empetrije po želji za tvorjenje steze, po kateri arkadno šviga ladjica, medtem ko drugi ritemsko pritiskanje gumbov izkorišča za taktični boj. Kdor jamra, da ni v igrah nobene izvirnosti, naj si nabavi dotični!

Najboljše klasične strelske arkade

Ikaruga, xbox 360 (J186, brez ocene)
Geometry Wars Retro Evolved 2, xbox 360 (J181, brez ocene)
Noitu Love 2: Devolution, PC (J182, brez ocene)
Super Stardust Portable, PSP (J185, 88)
Contra 4, DS (J175, 86)
Space Invaders Extreme, PSP in DS (J183, 85)

Častilcem 3D podobic in kompleksnejših zvrsti se dozdeva, da je tale sorta igrarstva preživeta. No, ni. Klasični šutemapi in šuterji so v svoji enostavni čistosti vse bolj popolni, zlasti pa jih napajajo nove poti distribucije, kamor sodijo predvsem (a ne zgolj) konzolne spletne štacune. Prostora za razvoj je sicer še dosti, a glede na to, da so to zvečine cenejše igre, jim neambicioznosti ne gre očitati toliko kot pretepačinam, ki jih radi tržijo po polni ceni in jih namesto z de-



Poleg mene, Raveerja in Juniorja v Sloveniji ta žanr igra še pet ljudi. Temu navzlic je GW2 jak špil!

janskimi naprednostmi tr(a)pajo s kupi sladkorne pene. Ja, tebe gledam, Soul Calibur 4. Vsak s tega seznama najboljših se kljub nenapredni izvedbi igra kot pesem, zlasti prva dva, stara in nova klasika. Zdaj pa svežemu letu naproti, ki med drugim prinaša Astro Tripperja in R-Type Dimensions. Bo-yaa! (Mimogrede, če niste opazili: Everyday Shooter, lansko šutemapersko čokoladico s PS3, na Steamu prodajajo za PC. Za opis poglejte v Joker 172 ali na stranki vpišite id 4320.)

Največja razočaranja

Marsikdo bo ob spodnjih imenovanjih nabrusil koso in se z baklo v roki odpravil nad naše uredništvo. A preden tak tvega življenje (varuje nas zmerom močnejši Sveti Zavec, ki ne pozna heca), naj pomisli. Kategorija namreč ni imenovana 'najslabše igre', temveč 'največja razočaranja' – se pravi, tu so navedene tako zločinske grozovitosti kot tudi naslovi, ki so obetali največ, a so dostavili bore malo oziroma niso zadostno izpolnili pričakovanj ali potenciala. Ob tem ne gre za osebni okus, marveč za znanstvena merila, ki vključujejo vudu lutke, sirovo plesen in Yohana, ki se na vrhu Porezna otepa krvoločnih muflonov. (Drugače rečeno, tako menimo. Če kdo ne, naj ne. Kulturna razlaga na mn3njalniku zaželena.)

Assassin's Creed (J178, 74)

Da bo AC v marsičem spodletelo, je bilo skorajda logično. Ubisoft Montreal se je namreč lotil neverjetno ambicioznega projekta, za katerega so povrhu spisali frišen grafični pogon (Scimitar, uporabljen v PoP in Shaunu). Po praznini širokega sveta, ponavljajočih se opravilih, anoreksičnem skakanju, siljenju v direktne spopade in na hitrico zaključeni zgodbi se vidi, da so jih časovne omejitve prisilile k predčasni splovitvi. Toda celo ob vsem tem je Assassin zmogel biti soliden špil. Dvojko, ki se bo dogajala med francosko revolucijo, pričakujemo z največjim spoštovanjem.



Ašašin je v Sloveniji priljubljena igra in 74 nikakor ni slaba ocena. Toda zlahka bi bil še boljši.

EAjeve športščine za PC

Seriji FIFA in NHL na novodobnih konzolah naravnost sekata, medtem ko Electronic Arts pecejaše vztrajno futra z izžetimi, inferiornimi verzijami za PS2. Dovolj je – hočemo enakopravnost!!!

Age of Conan (J179, brez ocene)

Obljubljali so nam masovno frpjko z naprednim bojilnim sistemom in samosvojo vsebino, dobili pa smo ziheraško izvedenko Warcrafta z lažno odraslostjo, razvodenelim pvpjem ter številnimi drugimi motečnostmi. Tako mlahav ne bi smel biti noben tič, ki nosi Konanov naziv!

Bully: Championship Edition (brez opisa)

Ne bomo rekli, da je Bully najbolj hroščat špil, kar smo jih videli. Sacred 2 je najbrž bolj. Toda malodane za vse igre, ki so količkaj znamenite in izidejo v bolj ali manj nedokončanem stanju, avtorji slejkoprej izdajo popravek. Za tale špil pa Rockstar boli raca. Za PC je izšel koncem oktobra in kljub ogromno težavam, ki docela onemogočajo igraje, avtorji še vedno niso izdali niti z od zaplate. Izdelek se bodisi zruši, preden se zažene, redno zmrzuje ali pa ugotovi, da je 4 GB rama preveč (!!), zato zahteva ročno omejitev pomnilnika. Toliko obrekovani GTA4 je imel daleč manj kritičnih problemov – s tem, da gre pri njem za resno next-gen igro, Bully pa je izboljšava prvenca s PS2. Obup. Največji smeh? Zmrzovalne težave je imela že verzija za xbox 360.



Opisovalci najbolj sovražimo igre, ki nas drkajo v glavo s tehničnimi zapleti. Četudi na naših dobro vzdrževanih mašinah deluje praktično vse, ima Bully za PC take težave, da ga ne moremo obdelati.

Need for Speed: Undercover (J185, 37)

Zadnji NFS ni dobil svoje ocene po cenovni postavki 37 EUR, kot nam je poočital trgovec, marveč zato, ker je v širokem pogledu po našem mnenju toliko vreden. Resda se po trendu zadnjih več let nihče ni nadejal na glavo postavljenega koncepta, preobrata v seriji in vrnitve na cesto stare slave. A to, da nam postrežejo z osiromašenim izdelkom iz leta 2005, je nezaslišano! Res nimamo dobre besede za to modelčkasto skropucalo brez ene same inovacije.

Gothic 3: Forsaken Gods (J186, 42)

Upanje, da bo dodatek za tretji del priljubljene frpjke začasno zadostoval do uradne in neuradne štirice, je splahnelo na dan izida. Takoj se je namreč širom vsemreže dvignil val ogorčenja nad amaterskostjo Indijcev, ki jih je avstrijanski JoWood najel za kvest izdelave. Ne le, da je špil pravzaprav popoldanski, fanovski mod za izvirno igro, saj prinese ništrc novega, posiljeno zgodbo in že viden teren, marveč je tako hroščat, da so morali v roku meseca dni izdati že tri popravke. No, oni so vsaj jih <buljimo v Bullyja>.

Gothic 3: Forsaken Gods

Najbolj grozne pošasti v svetu Gothica niso troli, zmaji in Beliar. Temna božanstva dežele Myrtane so založniki. Blagovna znamka namreč z njimi nima sreče že od samega rojstva, zaradi česar je serija deležna prenekatere kritike in slabše prodaje. Že prvenec so izdali razdrobljeno in s skopim marketingom. Nič bolje se ni godilo nadaljevanju, za katerega sta vsak na svoj konec vlekla JoWood in Atari. Na nekaterih trgih, med drugim v ZDA, je zato igra zopet kasnila leto dni. Kasnejši dodatek je sledil trendu: angleška inačica je dospela sedemnajst mesecev za izvirno nemško.



Na pogled tipičen Gothic: razgiban teren, vegaste in raznolike bajte, moški prebivalci, ki počno življenjske reči. Dežele Indijci seveda niso naredili sami, saj je pobrana iz trojke, zvečine preslikana do rožice enako. Je nekaj novogradenj in par frišnih razvalin. Na jugu je prehod onemogočil zemeljski plaz, na severu pa se je medtem pojavilo obzidje.

Trojko so razpečevalci – kar trije so bili – na prvi pogled zastavili resneje in jo sočasno spravili na police vseh držav. A izkazalo se je, da bi bilo bolje, če bi igro pustili do kraja vzhajati, saj je bila nedodelana v precej pogledih. Za mnogo njih je bil kriv prav JoWood, ki je lovil predpraznično sezono. Sama sreča, da ima Gothic veliko pripadniško skupnost, saj so nadobudni igralci na lastne pesti krpali kodo in izdajali obliže za nebroj napakic.

V Forsaken Gods, samostojnem polnadaljevanju trojke, se nesmrtni sovražnik JoWood vrača v velikem slogu. Pričujoča grdobija je največja doslej, zakajti izdelek je domala neigralen. Nekaj spričo klasične hroščatosti, še več pa preprosto zaradi površnosti in naglice. Da je greh to pot res v nebo vpijoč, priča uradno opravičilo založnika, v katerem se je zavoljo luknjaste igre javno posul s pepelom ... a v isti sapi licemersko dodal, da si je občestvo pač želelo igranja že v dvatisočosmem. Se pravi, skupnost je kriva, da je igra tako nezloščena. Bedna poteza, še bednejša izjava. Poleg običajnega sesuvanja so žužkasta vsa področja, od vmesnika in inventarja prek grafike do ključnih elementov. Tu ne gre za postranskosti, marveč popravku navzlic še vedno izginejo ključni liki, ne moremo pobrati pomembnega predmeta ali pa določenega kvesta zaradi napačnega vrstnega reda predhodnih dejanj ni mogoče uspešno zaključiti. Ker igro žene nespremenjen pogon Gothica 3, ki so ga skozi leta dobro pokrpali, je to še toliko bolj nenavadno in nedopustno. Moram pa pri tem zapisati, da se pod Forsaken Gods niso podpisali Piranha Bytes oziroma Pluto 13, kot se imenuje firma, saj so se z JoWoodom razšli kmalu po Gothicu 3. Dodatek je vkup dala indijska firma Trine Games, doma v Mumbaju.

Rezultat je na žalost tak, da se zadeva špila kot amaterski mod. Vendar ne le zaradi kodnih spotikov, manjkajočega teksta in pomešanega govora. Četudi bi bilo vse skupaj programersko zloščeno, modovski občutek izhaja iz dejstva, da je Forsaken Gods konec koncev le nova avantura na osrednjem ozemlju tretjega dela (torej minus ledeni Nordmar in peščeni Varant). In to precej podpovprečna avantura, tako po ustroju kot pripovedi. Izkušnje Indijcev na tem področju so manj kot pičle, zato zaplet, dogajanje in plitke zadače enostavno niso privlačni. Naše poslanstvo je, da pomirimo tri ločine, ki grozijo z novo vojno, vendar to ne pomeni treh raznolikih poti. Nobenega pridruževanja po vzoru predhodnic ni, le dosti premočrtna pot do švohnatega konca. Pustolovščini nadalje manjka uravnoteženosti. Spočetka na primer hitro pridobivamo učne točke, učiteljev, ki bi nam jih pretvorili v konkretna znanja, pa ni nikjer. Tudi mogočna oprema, ki bi jo morali dobiti z več muje, zdaj dobesedno leži naokoli. Prej smo bili vajeni hudega klepetanja v zaselkih, zdaj z nami spregovori komaj kdo. Večina ljudstva je generičnih 'bojevnikov', 'sužnjev', 'rudarjev' ..., a še od tistih, ki imajo samosvoja imena, je pogovora željan vsak deseti ali še manj. Napram predhodnikom je to nerazumljivo in ob obči kakovosti niti ne veš, če ni to le posledica žužka.

Dodatna obtežitev vtisa je celokupna že videnost, tako ozemlja kot vseh gothicovskih sestavnih delov, vključno s pomanjkljivostmi, ki smo jih doslej zaradi boljšega dizajna tolerirali. Pokrajina je resda kot vedno izvrstna, a pošteno povem, da sem zamorjene zelenorjavosti naveličan. Oblivionova barvitost se mi je bolj dopadla. Nadalje se že v četrto pritožujem nad nemotiviranostjo za raziskovanje, saj je skrivnosti komaj kaj. Moti me, da lahko kljub navidezni življenjskosti prosto kradem in praznim skrinje lastnikom pred nosom. Ponovno zabavljam nad tem, da so vsi zaselki gejevske komune. Tale tupofrisni brezimni junak, ki vsakič pozabi vse naučeno, mi gre takisto že na živce. Zemljevid je neroden, prav tako beležka, kamor se namesto povzetka naloge in lokacije delodajalca zapiše le neuporabni dialog. Grajam neoptimiziranost, kar se kaže pri zatikanju in dolgih nalagalnih časih. Boj je v praksi zvečine še vedno podivjano klikanje, nekaj taktičnih potez gor ali dol. In konec koncev imam zadosti ubadanja s ponavljajočimi ancientno-političnimi-orkovskimi spletkami Myrtane.



Še nekaj mi je pritegnilo pozornost: širom dežele leži nenavadno veliko zabojev, kar me je spomnilo na v prejšnjem Jokerplovu omenjeni Betrayal at Krondor. No, tam so bile skrinje ugankarsko zaklenjene, dočim kakršnihkoli puzel Gothic žal ne pozna.

Dasi je Forsaken Gods samostoječ kos programja, si bo frišen igralec z njim ustvaril obupen prvi vtis o seriji. Če že, naj se ga loti znalec Gothica oziroma tisti, ki mora preigrati vse v seriji, a šele po razkužitvi. Zato tudi nisem opisoval veščin, urokov in ostalih frpjskih pritiklin, ki so nespremenjene. Resnično upam, da se bo JoWood bolje odrezal pri četrtem delu, katerega razvoj so zaupali dovolj izkušeni firmi Spellbound. Piranha Bytes pa so se vrgli v novo fantazijščino Risen.



Za nekaj prstov novih sovražnikov je, a ne doprinesejo ničesar. Drugače je pobijanje klasično gothicovsko neuravnoteženo: za brlog martinčkov ali hroščev, ki se sploh ne branijo, dobiš enako mero izkušenj kot za trola.

LordFebo znova faše amnezijo in se poda na orčja bedrca. A na kraju si želi, da bi resnično pozabil na vse skupaj.

42 Gothic v najslabši možni izvedbi oziroma brez enega samega plusa, le s poudarjenimi minusi ✖

Trine Games / JoWood

Penny Arcade Adventures: Episode 2

Iz zadnjega stavka opisa bi Tycho & Gabe naredila nekaj smešnega, toda ob vsej tej enoličnosti Snetija zapusti radost.

64 nekoliko bolj kompletna od enice ✔ cenejša od izvirnika ✔ bojevanje še vedno ni občudovanja vredno ✖ nekam nerodna pustolovska plat ✖

Hothead Games

Strašljiva kontinuiteta se nadaljuje, kakor se kontinuetete rade. Junaka kultnega internetnega stripa Penny Arcade, sarkastični Tycho in kolerični Gabe, se po pol leta vračata v vlogah raziskovalcev nadnaravnega v dvajsetih letih prejšnjega stoletja. Gobčna modela gresta naproti srečanju z drugim od štirih porednih božanstev iz sagice On the Rain-Slick Precipice of Darkness, sproti pa pobereta tvoj lik (lahko onega, ki si ga uporabljal v enici). Dinamični trio vnovič dopolni Tychova mehaničarsko talientirana nečakinja Ana-Klara, ki je eden od dveh podpornih likov. Drugi je, ahem, starinski gramofon, ki uleti na sceno in prisostvujoče zalije z neimenovano tekočino. Itak.

Če si pričakoval, da bo Episode 2 bolj humorna od toplatno podhranjenega izvirnika, se nisi zmotil. Smeh je sicer odvisen od tega, če ti dogajajo štosi iz stripa na Pennyarcade.com, ki z gorjačo secira ustroj igričarske industrije. Čeprav se igra ne bavi z roganjem CliffyBju, ji po zgledu crtiča ne manjka straniščnih opazk, ribniškoidnih kletvic, *poševno napisanih besed*, odrezanih stavkov ter polsmiselnih bizarnosti. A tokrat je več posrečenih šal in smešenja konkretnosti, kot so psihiatri, zlasti pa si igra vzame čas, da *skullfucka* bogatine. Ne da to dosti vpliva na splošno vrednost fabule, ki je kilava in nezaključena. Je pa vreča smeha in prdcev bolj naphana, sploh če si odprt za subtilne satirične bodice, podane v značilnem PA-slogu.

Špil je nekoliko bolj kompleten od prvenca tudi na drugih področjih. V temelju gre za enak izdelek: tretjeosebno rovarjenje s klikotanjem po sobanastih prizoriščih, tekstovno čvekanje z ruljo, izpolnjevanje kvestov, nabiranje predmetov, tepežkanje. Grafika ostaja lično stripovska in seže v pohvalno visoke ločljivosti, dočim je muzika pretežno enaka. Vendar je tokraten nabor širših lokacij večji (štiri proti trem), zajetnejše so in na njih je več ljudi za čvek. Nadalje si v slogu klasičnih avantur pridobiš več predmetov, pri čemer igra poskrbi za njih samodejno rabo, ko si na pravem mestu. Primer: bolniška sestra bi rada čokolado, ki jo dobiš v enem od bojev, v okrasno škatlo pa jo špil stlači samodejno, če si slednjo pobral. In treba je reči, da je prepletenost posameznih nalog boljša. Tako je igra prijetno nelinearna, saj imaš hkrati odprtih več primerov, ki se mešajo eden z drugim.



Specialni napadi ostajajo v obliki QTEjevskih mini iger s pritiskanjem tipk. A njihova (ne)silovitost le redko upraviči trud, vložen v izvedbo.



Hm, boste rekli, pa kaj, če je tepež počasen? Nič, a polžji tempo je v nasprotju z dokajšnjo plitkostjo, kar doprinese k občutku razvlečenosti. Temu ustrezno liki napredujejo samodejno in v celih dveh statistikah.

Žal pa ima ta razširjena pustolovskost temačno plat, četudi pustim ob strani nerganje glede tega, da so vsi predmeti uporabni le na enem mestu in natanko na en način. Zoprno je namreč, da so posledice tvojih dejanj mnogokrat nelogične in zavite v tančico megle, ki jo razprši le metodično obiskovanje že prečesanih lokacij. Ko si prej omenjena babura zaželi zapestnice z diamanti, ti ostane le, da bluziš okoli, dokler ne naletiš na novo zalego sovragov, ki ti da vedeti, da se za njimi nekaj skriva. Lokacij na srečo ni veliko, a kljub temu je počasno vandranje po praznih, statičnih ozadjih nezanimivo.

Do neke mere to velja tudi za boj, ki se ravna po enaki šabloni japonskih frpjk kot popred. Na eno stran zaslona se razporedijo trije člani tvoje druščine, ki so opremljeni vsak s svojo vrsto orožja, na drugo (včasih za njihov hrbet) pa sovražniki, ki jih prej vidiš na zaslonu. Vsak od tvojih bojevnikov je na vrsti, ko preteče nekaj časa, izbira pa lahko med navadnim in posebnim napadom ter rabo predmetov. Ko te naskoči capin, ga lahko s stiskom preslednice v pravem trenutku blokiraš, kar se izcimi v delni ali popolni blok oziroma v protinapad. Specialke so podane v obliki kratkih mini iger s pritiskanjem tipk, mogoče pa jih je izvesti tudi v skupinski obliki. V plus Drugi epizodi sicer štejem, da pozna več zanimivejših sovražnikov z bolj raznolikimi napadi, ki so dostikrat zbadljivo smešni. Premožneži te naskakujejo z monokli, zaljubljenci v parku te hočejo objeti, shizofreni norci se razdelijo na dve osebi. Logične so tudi preobčutljivosti – dame na goloroke udarce (Gabe) in pajki na vrtnarska orodja (tvoj lik). Vendar pa moram sistemu znova oponesti plitkost, omejenost in nezanimivost na dolgi rok. Sprva je boj zabaven, a kmalu ugotoviš, da se spopadi odvijajo moreče počasi, da je kanalj ipak premalo in da stalno ponavljaš ene in iste gibe, ki v teku šestih, sedmih ur postanejo rutina. To velja celo za na odklepabilno zahtevnost insane, saj sistem nima zadosti taktične globine. Dodatna bergla je duhamorno nabiranje predmetov z enoličnim, počasnim razbijanjem objektov v slogu košev za odpadke in zabojnikov za smetje. Mar bi postavili trgovino in tako pohitrili tempo.

Od Penny Arcade Adventures 2 sicer ne gre pričakovati preveč. Navsezadnje gre za špil, ki ga kupiš na spletu (www.*rainslick.com*, Steam, Xbox Live Arcade za xboxovo verzijo) in stane 15 evrov oziroma 1200 Microsoftovih točk, kar je za četrtino ceneje od izvirnika. Glede na slednjega je napredek očiten in ne rečem, da špil ne bo dogajal iskalcem enostavnejših iger ter norcem na pennyarcadovski humor. Kljub temu pa gre še vedno za dosti omejeno in plitko mešanico ne ravno naprednega frpjskega tepeža ter golokostne avanturice, ki ji stežka uspe zlesti pod kožo.



Vmesne stripovske animacije so zabavne in marsikdaj resnično smešne - kajpak spet le, če ti dogaja humor na Pennyarcade.com. Enako bi najbrž bilo, če bi Joker naredil svojo igro. Oziroma bo.

WW2 Battle Tanks: T-34 vs. Tiger

V zgodovini ni bolj razvpitih tankov od nemškega tigra in sovjetskega T-34, ki sta s svojimi lastnostmi utelešala sprti strani na vzhodni fronti. Ruski G5 Software se ju je odločil izbrati za glavna akterja svoje igre, prve simulacije tankov iz druge svetovne vojne po dolgem času. Dogajanje je postavljeno v pozno obdobje vojne, v poletje 1944, ko je med junijem in avgustom Rdeča armada v Belorusiji sprožila operacijo Bagration. V njej je obkolila in skorajda povsem uničila nemško armadno skupino Center.

Tanka, navedena v naslovu, sta logično edina, v katerih tesni notranjosti zlezemo. Interierja obeh sta oblikovana lično in pristno, žal pa niso prikazani soborci v konzervah, kar ustvari nekam hecen občutek, da smo v njej sami. Ne glede na model jeklene pošasti moremo zasesti tri sedeže – voznikovega, namerilčevega in poveljnikovega. V vlogi slednjega motrimo okolico, usmerjamo stroj, iščemo tarče in jih pošiljamo namerilcu, ki vanje uperja glavni kanon. Voznik ima na videz najlažje delo, a ker gre za kar zmogljivo simulacijo, niti ni tako enostavno. Ravnanje s tankovskim menjalnikom je bolj zapleteno kot pri domačem avteku, predvsem pa je blazno neprijetno, če crkne tisti trenutek, ko bežimo. Gibanje je fizikalno gnano, zato je treba med vožnjo v klanec ali pri obračanju prestaviti navzdol. Izkušeni se bodo ob tem poigravali z obrati motorja, ki so pri T-34 riskantni, ker se je dizel mašina ob previsokih pregrevala. Namerilec ima takisto precej dela, saj zre skozi pristno prikazane namerilnike, skozi katere mora s čim manj streli oceniti razdaljo in poslati granato v cilj, preden neprijetna darilca začnejo leteti nazaj. (V tigru imamo Zeissov namerilnik TZF 9b.) Vmesnik je ob tem zadovoljivo enostaven, tako da ob lahko dosegljivih ukazih in kljub dokajšnjemu realizmu začetniki od groze ne bodo poskakali čez balkon. Edina zamera leti na 'avtopilota' sosednjih vlog v tanku, ki včasih počne neumnosti. No, največje veselje se skriva v občutenju tanka, za kar je zaslužnih veče elementov, od realističnega gibanja do fenomenalnega zvoka. Resnično se počutimo, kot da jezdimo večdesettonsko pošast, ki se grozeče kotali po beloruskih planjavah in zmore urno zmečkati vsakogar, ki se postavi na pot. Pri tem je tiger počasna, a domala neustavljiva gmota jekla, T-34/85 pa je poskočnejši in gibčnejši.



V dilemi, ali poseči po T-34 vs. Tiger ali na sosednjih straneh opisanem Steel Fury, morate vedeti predvsem, da je tale igra enostavnejša in hkrati manj naphana z vsebino. Ima pa tigre, hehe.



Spremljevalna pehota je vir komedije v raznovrstnih niansah. Za začetek nenehno izvaja breakdance (beri: animacije so zanič), še bolj hecno pa je, ko v stilu A je to skuša prečiti kako ograjo.

Tudi kar se boja tiče, igra ne razočara. Navsezadnje uporablja nadgrajeni pogon, ki je krasil že T-72: Balkans on Fire (J147, 73). Krivulje leta granat so prepričljive in učinek na cilju raznovrsten, od odtrgane gosenice do izstrelka, ki prebije ves tank in se ustavi v motorju. Sovražna umetna pamet je prepričljiva, more se nam skriti v goščavo in obratno – lahko jo presenetimo iz zasede, z ugasnjenim motorjem, medtem ko poslušamo rožljanje gosenic! Vidljivost je nasploh pohvalna, za kar gre zasluga grafičnemu srčku. Ta se ne trudi konkurirati Crysisu, a prikaz ciljev za naš kanon opravi odlično.



Spričo enega beloruskega prizorišča (ne, Kursk se je zgodil leto prej) kdovekakšne raznolikosti v odtenkih planjav ne boste uzrli. Nekaj več bi si želel tudi raznovrstnosti pri samih bojnih vozilcih.



Ždenje v nemškem behemotu je zaradi domala nepremagljivega frontalnega oklepa za začetnike vsekakor bolj prijazno od sovjetskega vozila.

Če gledamo zgolj bojevanje tankov, gre torej za zelo soliden špil. Žal pa so kilavi domala vsi ostali elementi. V nalogah so z nami vselej soborci, toda komunikacije z njimi ni in s tem ne občutka, da smo del organizirane bojne enote. Misije so luštno zastavljene, z zanimivimi skriptanimi izzivi in delno odprtostjo, a vse prevečkrat se zgodi, da sosednji tanki kar nekam pobegnejo, ker umetna pamet zavezniških vozil ni zavidljiva. Skladno s tem trpi zgodovinski kontekst, saj Battle Tanks ne zmore podati vtisa, da smo del enega največjih tankovskih spopadov v zgodovini oziroma da sodelujemo na pravem bojišču. Povrhu je enoigralskih nalog, ki vzamejo približno uro vsaka, v obeh kampanjah za tigra in T-34 skupno samo šest, kar je bore malo. Naslov je namreč namenjen zlasti večigralstvu, kjer imamo na voljo klasični deathmatch in moštveno udejstvovanje. Slednje je zanimivo, a ga pestijo žuželčje težave s povezavo na liniji in čudno nastavljeni tanki. V želji po ravnotežju je T-34 glede na zgodovino premočan, tiger pa prešibak. Obenem bi se za MP-igro brez dvoma spodobilo imeti na voljo več različnih vozil in prizorišč.

Zanesenjaki bodo nerodnost rešili s skriptami, saj je igra prilagodljiva in vsebuje še izdelovalnik kart. A navdušenci nad tanki bodo hkrati edini imeli nekaj od Battle Tanks, saj bo štorijalne ali na splošno izpiljene izkušnje željan igralec ostal razočaran. Škoda, kajti golo ždenje v tanku še nikoli ni bilo tako prepričljivo.

Nekaj velikega lomasti po stepi. "Bejžteeee, TIIIGEEER!" Aggressor: "MUHAHAHAHA!"

69

prepričljivi stroji ✔ dostopen nadzor ✔ dober bojni sistem ✔ zanič pamet soborcev ✖ švoh zgodovinski kontekst ✖ kratko puščavništvo ✖ hroščato večigralstvo ✖ malo vsebine ✖

G5 / Lighthouse Interactive



naročnik oglasa: www.kolosej.si

Čuti. Smej se. Prepusti se grozi. Joči. Ljubi. Zabavaj se.

Vsak torek bistveno ceneje. V Koloseju.

Torek je Kinodan!

KOLOSEJ

Rise of the Argonauts

Težko bi rekel, da je bila Rise of the Argonauts najteže pričakovana igra lanskega leta. Vsekakor pa je njena napoved hitreje pognala kri po žilah marsikaterega ljubitelja akcijskega tretjeosebnega sekljanja in frpjskega napredovanja, saj so jo napovedali kot slasten združek obojega. No, sam sem bil skeptičen. Prvič, razvijalci so Liquid Entertainment, ki so kariero začeli s solidnim Battle Realms, a nazadovali z War of the Ring in Dragonshardom. Drugič, napovedali so sveže oblikovano inačico pripovedke o zlatem runu, toda z grško mitologijo se ne gre poigravati. In tretjič, obljubili so toliko dobrot, da je nekje moralo nekaj iti narobe.

A celo v pesimističnem razpoloženju nisem mogel predvideti, da jim bo spodletelo na toliko področjih. Začnimo pri Homeri. (To je napredna besedna igra z grško tematiko, da izpadem pameten.) Cinizem bi bil reči, da pri Liquidu nimajo pojma o pripovedkah antične Grčije, in nepravično bi jih obravnaval, ako bi jim ne priznal do tal visečih kosmatih jajc, da so se sploh lotili prenove mita o Jazonu in argonavtih. Posebej take, ki sama po sebi ne izpade slabo. V igri je Jazon kralj mesta Jolkos in obema se zgodi nesreča: prvemu umre žena Alkema, drugega infestirajo temačni pripadniki coprniške boginje Hekate. Nikomur ni treba biti Šerlokos Holmesos, da bi pogruntal, da sta dogodka povezana. Jazon se zakolne, da žene ne bo pustil v podzemlje, in se s prijateljem Heraklejem napoti iskat zlato runo, arfetakt neznanske moči, s katerim jo bo rešil Hada. Pot ga vodi na ladjo Argo, k oraklju v Delfih in na tri otoke, ki jim vlada prav toliko starogrških božanstev – bog vojne Ares, boginja modrosti Atena in božji sel Hermes. (Zevs je medtem zaposlen z morfanjem v belega bika in delanjem otrok naključnim devojkam, hihi.) Božanstva z Jazonom neposredno komunicirajo, tudi četrto, sončni Apolon, ki se načelniško drži malce proč od ostalih.

Štorija o edini pravi ljubezni, za katero bi nekdo šel do konca sveta, je v srži kajpak otročje trapasta, sploh ker ne dobimo niti trohice vpogleda v zvezo Jazona in Alkeme. Sta nesmrtno zaljubljena, oba perfektna, nobenemu ne smrdijo noge. Prav tako je smeha vredno, kakšen hlod je Heraklej, ki še najbolj spomni na Hulka, in kako imajo vse ženske take balkone, da bi se dojencem začelo koj smejati. Je pa kul, da so Liquid izven tega skovali odraslo fabulo, ki zanimivo pregiba grško mitologijo. Temelj je bitka med novimi božanstvi z Olimpa in starejšimi visokosilniki, ki jih predstavljajo Titani in Hekata (logično, saj ta v izvirniku ni bila starogrška boginja, temveč starejša mikenska). Gre torej za spor med krutimi starimi in odpustljivimi novimi silami, ki so zadovoljne le z molitvijo in ne zahtevajo žrtvovanja. Skozi to prizmo se razkrije biblična referenca, ki na sekretu po igranju omogoča meditacijo o sodobnosti. Ne manjka dolgih pogovorov med Jazonom, ki služibuje kot prvak frišnih bogov, in številnimi osebki, od sovražnikov in mimogrednih oseb do argonavtov. Ponavadi so na voljo štiri vprašanja ali odgovori, ki jih kot v Mass Effectu izbereš s smerjo in akcijskim gumbom. Vsako je povezano z enim od božanstev – Aresovi odgovori so razboriti, Apolonovi pošteni, Hermesovi zvijačni, Atenini pravični. Z izbiranjem hkrati prispevaš v koš podložnosti določenega nadmočneža, kar se odraža na akciji. Spotoma naletiš na preizkuse mitološkega znanja, filozofske debate in, ojej, celo usmiljenje do negativcev. Fino je izbirati po svoji vesti in videti, po katerem božanstvu oziroma principu je umerjena tvoja osebnost, pri čemer so možne kombinacije – moja duša je bila naravnana na Atenino pravičnost in Apolonovo poštenost. Zgodba in moralne odločitve so najsvetlejša točka izdelka, ki jo bodo bolj intelektualni igralci znali ceniti.

Škoda, da bodo ravno taki hitro opazili veliko pomanjkljivost: avtorji so resnične antične pripovedke pomešali z lastnimi izmišljotinami, a brez trohice opozorila, kaj je kaj. Nekatere stvari so razložene tako,, kot veli izročilo, medtem ko so druge znešene z vseh vetrov. Prave so reference na Pigmaliona, Dedala, orakelj, lastnosti božanstev, legendo o Arahni ter na Prometeja, njegovo stvarjenje človeka in ogenj. Po drugi strani pa je pripoved o zlatem runu zmasakrirana, ime Jazonove žene Alkeme je skoraj enako Alkmeni, ki je bila Heraklejeva mati, med argonavti so razboriti vojščak Ahil, bejba Meduza (njen brat je Perzej, čeprav je



Včasih lahko izbereš enega ali dva kompanjona, ki kreneta s tabo in sekata, streljata ali čarata. Ne da bi to seveda vplivalo na karkoli pomembnega.



Krvi in krutih dejanj v špilu ne manjka, kar mu glede na resnobnost štejem v plus. Zakaj ni potem odraslim prirejen še borilni sistem?



Sčasoma podoba postane kar luštna, zlasti kar se tiče osvetljevanja, dasi Rise ne bo osvojil kakega priznanja za grafiko. Tako kot ne za raznolikost in izvirnost sovražnikov, saj jih je premalo vrst in so generični.



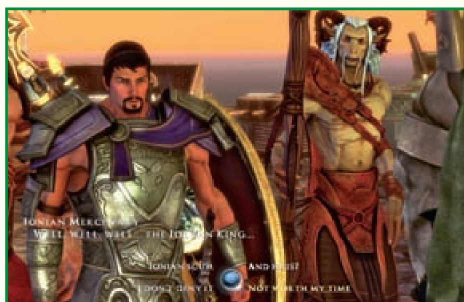
Ena svetlejših točk igre so šefovski spopadi, čeprav bolj na ravni spektakla kot dejanske prstnične spretnosti. Vemo tudi, od kod jim kra(to)sni navdih.



Najbolj udobno je igranje z joypadom, saj je špil nadvse konzolastičen (narejen je še za X360 in PS3). A tudi s tipkovnico in miško gre brez težav.

ta v mitologiji heroj, ki jo ubije) in še in še. Dosti bolje bi bilo, če bi avtorji ostali na strani čiste fantazije ali če bi se držali izročila, s čimer bi vnesli izobraževalno vrednost. Tako pa dobimo izkrivljeno zmešnjarijo.

Okej, ampak nas ne briga štorija, temveč hočemo samo bildati lik in koliniti capine! S tega stališča je Rise of the Argonauts še kar, vendar niti malo kompleten ali napreden. Igranje poteka tako, da iz pogleda od zadaj nadzoruješ izključno Jazona, ki teka po hodnikasto omejenih stezah v slogu Fable in se včasih znajde na kakem širšem prizorišču, kjer ga običajno čaka realnočasovni spopad v slogu God of War. Ker je tepež poleg raziskovanja, čvekanja in izpolnjevanja kvestov edini smisel tvojega početja, igra ne vsebuje ne ploščadnih elementov, ne miselnih orehov. S sabo imaš tri orožja – buzdovan, kopje in meč –, različna po hitrosti, moči in dosegu. Prav tako špil loči med šibkim in močnim udarcem, izmikom, blokado s ščitom ter odrivom nasprotnika s slednjim. Med mlatenjem naokoli prši kri in ko je barabež poškodovan, ga fentaš na posebej krut način oziroma ga pokončaš, ko omotičen leži na tleh. Špljoc! Takisto je moč orožje vreči in se posluževati božjih moči, za katere s tepežem sproti nabiraš energijo. A vse to je nekaj vredno le na papirju, kajti v praksi je bojevanje preprosto, žalostno ponavljajoče se klikotanje, kjer neumni, neraznoliki nasprotniki celo na najvišji težavnosti brez težav podlegajo enim in istim revnim kombinacijam, ne glede na orožje. Stalno zreš v enake animacije, od začetka do konca imaš na razpolago praktično iste kombote in blokirati sko-



Na Argu imaš s sabo vsaj Pana in Herakleja, ki mu igra seveda po latinsko pravi Herkul – Hercules.

raj ni treba. Ko je, pa se Jazon ne more premikati, marveč je omejen na prevale, ki ga postavljajo na nepredvidljiva mesta. Da ne bi slučajno crknil, ima s sabo enega ali dva pribočnika, ki šmajsata po svoje in nudita veliko pomoči ter jima ne more poveljevati. Ko mu skoraj zmanjka energije, pa lahko teka okoli in se mu čez nekaj sekund deloma obnovi. Skratka: lahko, omejeno in precej trapasto.



Božji zaslon za nadgrajevanje veščin. Na levi z njih izbiro polniš krog, nakar točke vlagaš na desni. Globine ni.

Dobro, nekaj raznolikosti ponudijo vmesni šefovski boji, kakor klišejski že so, ki jih ni malo in je treba v njih uporabiti nekaj možganov. (Na žalost runa ne varuje zmaj, kot veli legenda!) In ne morem zanikati, da špil na svoj način ni zabaven. Sovragi zadovoljujoče razpadajo, grafika je na nivoju – sprva ne, kasneje se izboljša –, čveki so v redu govorjeni, vmesne sekvence so spodobne in navduši inštrumentalno-pevska glasba. A naposled se zaveš, da vseh osem ur nisi počel drugega, kot da si z bore malo taktike ali inteligence mučil miškini ušesci. To ni niti daljni odmev kake odlične 3D rezljačine!

Hm, bo kdo rekel, saj v akcijskih frpjkah Diablovega kova ne počneš ničesar drugega, kot da levoklikaš do nezavesti. Drži, vendar imaš tam na razpolago razvoj lika z mnogimi lastnostmi, kupe robe, lokanje napitkov, svobodno vandranje ... Rise of the Argonauts si lasti samo dvoje: dobivanje veščin in opreme ter občutek, da gre za frp, ker se pogovarjaš in delaš kveste. Kar se prvih tiče, ima vsako božanstvo svoje drevo veščin, ki jačajo Jazona in njegova krepela ter mu dajejo božje moči. Izkušnje so podane v obliki hvalevrednih dejanj (v pogovorih si se odločil za tega ali onega olimpca, pobil si določeno količino soldatov, rešil si kvest ...), ki jih pretopiš v napredovanje. Vlaganje je svobodno – bodisi si lahko nenehno čisto Aresov, Hermesov, Atenin ali Apolonov, bodisi se izboljšuješ mešano. Ideja je dobra, a je izvedena švoh. Ker je bojevanje en sam dolg niz osnovnih akcij, ki jih ponavljaš v nedogled, ti naučene spretnosti pomagajo bore malo. Pač mlatiš in ti pretežno dol visi, če si kupil več zdravja za argonavte (itak jih lahko vmes oživiš), električne sulice ali zdravilni krog. Na enak način pri ključnih mestih v štoriji dobiš nov oklep in nadgrajene inačice buzdovana, meča ter kopja, ki si jih pripasaš in nanje pozabiš. Daleč od tega, da bi moral za kak boj menjati opremo. Kvesti so najbolj osnovne sorte, se pravi 'pojdi tja, govori s tem in/ali pobij vse', večinoma so nanizani linearno in jih izven zgodbovne rdeče niti skorajda ni, saj tudi ni nadsveta, ki bi ga raziskoval. Zahtevajo pa veliko dolgočasnega kopitljanja po praznem okolju, kjer te na očitnih mestih 'presenetijo' valovi zabitih, slabotnih nasprotnikov. Vsekakor si Rise of the Argonauts naziv frp zasluži le pogojno – dosti bolj gre za lahkotno sekljaško arkado s pridihom še bolj lahkotnega igranja vlog.

Sčasoma postane očitno, da so se avtorji namenili ustvariti nekaj večjega, a so morali delati kompromise na vseh koncih. Namesto dodelanega igranja domišljijskih vlog, v katerem bi se z ladjo prevažal po raznolikih prizoriščih (napovedali so orjaško Apolonovo puščavo, ki je ni, in vulkanski Aresov otok, od katerega je tu le mesto), delal kveste in se poglabljal v izpiljen bojevalni sistem, je ostala dosti premočrtna, enolična sekljačina z omejenim mlatilnim sistemom in begajočim odmevom resničnega arpegejstva. Ki je za nameček niso spolirali. Težave segajo od sesuvanja in nerodne karte, ki jo je treba klicati z izhodom v prekinitveni meni, prek manjkajočih vrstic govora in šefa, ki ti zakriva pogled na dogajanje, do nadaljevalne točke, postavljene pred petminutno debato, neizvedljivih božjih moči in menijev, v katerih je treba na ene opcije klikniti, druge pa izbrati z enterjem. Razumem, da vsi ne morejo biti igrotvorski kiklopi, ampak to je šlamparija, kakršne ne bi zakrivil niti pijan kentaver.

***Sneti** to piše blizu Vrhnike, ki ima za grb ladjo Argo. Po Liquidovo bi morala imeti hladilnik z rabarbaro.*

50

solidna zgodba ✔ moralne odločitve ✔ še kar zabavna ✔ frpjska revščina ✖ zanikrn boj ✖ mešanje izmišljotin in mitologije ✖ velika nezloščenost ✖

Liquid / Codemasters **natlačenka 182**

Shaun White Snowboarding

Snežnih vragolij na osebnih računalnikih v novejši dobi ni kaj dosti. Še najbolj se trudijo Nemci s skoki, biatloni ter alpskim smučanjem, in nepričakovano smo pred dobrim letom fasali Freakout. A poštenega deskanja smo si lahko le želeli, medtem ko so konzolaši nabijali nore rekorde v SSX. Zato nas je toliko bolj razveselila novica, da namerava Ubijev montrealski studio Shauna Whita pripeljati na osebna računala. Še več, deležni naj bi bili enakega veselja in lepote kot na paketu X in tretjem štacjonu.

Fantje so sicer držali besedo, toda žal sam izdelek ni presežen, čeprav je fant, ki mu je posodil ime, plodno sodeloval pri razvoju in ni zgolj izbral muzike. (Ta je fina mešanica starega in malo novejšega rocka). Morda je problem ravno v tem. Shaun, nosilec olimpijske medalje in eden najboljših tekmovalcev v snežnem kanalu, v poletni sezoni pa navdušen rolkar in samooklican zaprisežen igričar, je na igro bržda vplival celo preveč. Ali pa so preveč hoteli sami avtorji?

Postavim: večina iger, ki se ukvarja z ekstremnejšimi športi, ponavadi zavija v arkadnost, nam daje naloge, ki jih moramo opraviti, in nam nudi občutek napredovanja. Realizem običajno ni prioriteta – igra je igra ravno zato, ker dovoli napraviti stvari, ki bi bile v resničnosti absurdne. Manko zvestobe resničnosti potem botruje porastu uživancije. Jebi ga, dosti bolj zabavno je leteti sto metrov po zraku in delati tisočosemstotke, medtem ko se deska nasladno vrti v karolickerju, kot trepetati, ali si po eni sami salti (bognedaj corkscrewu) dovolj poravnan, da ne boš z nosom zarinil v belino. Shaun sicer ne gradi na skrajnem realizmu, vendar je tega ravno dovolj, da človek spočetka negoduje. Kasneje, ko se privadiš dejstvu, da blaznih karafek ne bo, bi se lahko pričelo uživanje. Pa se niti ne.

Na voljo so vam štirje hribi, neverjetno domiselno poimenovani Evropa, Japonska, Aljaska in Park City. Po njih se vozakate po mili volji, naletavate na tekmovanja in zbirate cekine. S triki služite denarčke, ki gredo za opremo – le dober ducat boljših desk, nič smuči in cunj. Sliši se podobno kot SSX3, a rezultat je krepko drugačen. Kjer je slednji igralca znal voditi od tekme do tekme in vse skupaj vpeti v širši okvir, medtem pa si bildal lik, da se je bil sposoben spoprijemati z vse večjimi izzivi, je SWS nedomiseln, celo beden. Ne rečem, da naloge in izzivi niso dovolj raznovrstni, saj je moč najti tako dirkaške odprave kot izvajanje trikov. Tudi pobiranju bonusov in zbirateljskih objektov se niso ognili. A pozor: dirke so kratke, v norčijah ne boste nabrali milijona točk, predmete pa pobirate po najbolj butastih poteh, kar si jih je moč zamisliti. Zlasti slednje dvoje je podobno izzivom iz zdaj že prevečkrat omenjenega SSX, kjer so bile tovrstne zadevščine le dodatek glavni puščavniški kampanji in si jih komot izpustil. Nekaj spustov je samo večigralskih in ponekje sploh ne veš, kje je frdamani cilj. Za nameček so nagrade za opravljene tekme tako nikakve, da kaj hitro izgubiš veselje. Zato kmalu pristaneš v prostem vozakanju po čudoviti pokrajini, ki jo izrisuje srček Scimitar iz Assassin's Creeda, in nabiranju žetončkov, ki jih je Shaun natresel po vseh hribih, da si odkleneš kako specialko in v končni fazi dvoboj s samim velikim mojstrom. Ne rečem, da slednje ni kratkoročna uživancija, a ko si zaželim brezciljnega blodenja po hribu, si raje pripnem prave smučke. Večigralstvo bi znalo biti bolj zabavno od samotarstva, a očitno je rulja nad špilom že obupala, vsaj na računalih, saj na strežnikih ni nikogar.

Da se razumemo, sistem prostega pojanja po hribovju je super. Vendar to ne more biti edina stvar, ki jo ponudiš igralcu. Zategadelj SWS kot puščavniška igra slejkoprej propade. Ekstra slab okus pa vzbudi dokaj čuden nadzorni sistem. Igranje s tipkovnico je bolj kot nesmiselno, dočim so kontrole na ploščku take samo zato, da bi ne bile enake kot pri konkurenci. Drugače si ne znam razlagati, zakaj bi bil gumb za odriv kot najpomembnejši tisti na ramenu in ne prvi pod palcem. Seveda knofov ne moreš prirediti.

Zakaj torej nekako prisebna ocena? Jah, štos je v tem, da bi ne bilo treba veliko dela in bi bil Shaun White Snowboarding odličen. Podlaga je zastavljena skorajda perfektno, lepe in raznolike proge kar kričijo po tem, da bi jih osmišljeno zajezdili, in če bi nekdo vložil več truda v osrednji način ter popravil nadzorno shemo (je res tako težko zamenjati tri gumbe?!), bi bil tale članek dolg dve strani, polni hvale. Vzporednice z Assassinom niso iz trte izvite. Tako pa lahko le upamo, da bodo šli delat nadaljevanje in poleg Shauna k izdelavi povabili koga, ki se na igre res spozna.



Sprva jej videti, da je igra zgodbovno osmisljena, saj se ti predstavi kup ljudekov, tudi Shaun. Nakar vsi poniknejo, namesto da bi ti dajali izzive in dobrote. Krivca na gavge!



Prav tako avtorjem nihče ni povedal, da gre špilovni publiki blazno na živce pobiranje predmetov, recimo kitar, razmetanih po pokrajini. Posebej, ko jih zgrešiš za milimeter.



Drsenje po ograjah je prvi in najlažji način za nabiranje točk. Hkrati rabi kot dobra vaja za lovljenje ravnotežja, ki je bistveno za dober doskok in zahtevnejše trike.



Vse, kar je zanimivega na hribu, se bo slej ko prej prikazalo na radarju. So pa tudi kotički, ki jih radar ne predvidi. Snežni plaz, ki me lovi, je vsekakor eden od njih.

Snežne deske so gorostasu Quattru potrata, zato sune lepemu sosedu hlevska vrata.

61

lepa, razgibana smučišča ✔ malo zmernega realizma ne škodi ✔ slab način za enega igralca ✖ brez pravega cilja ✖ zmešana nadzorna shema ✖

Ubisoft Montreal / Ubisoft

Defense Grid: The Awakening



Kadar imajo prosto izbiro, žužki uberejo najkrajšo pot. Recept do uspeha so prepreke s stolpi, s katerimi ustvarimo eno samo dolgo, kar najbolj smrtonosno cesto. A pozor, če blokiramo vse poti, mrčes prične hladnokrvno prečkati stolpe!

Gre za komercialni odvrtek klasičnih strateških iger s skupnim nazivom 'tower defense'. Bistvo TDja je taktično razpostavljanje stolpičev po karti, s čimer uničuješ sovražnike, ki ponavadi uletavajo v vnaprej določenih vzorcih. Awakening to maksimo številnih zastonjskih spletnih igric upošteva do potankosti. Scenarij je enostaven – med begom iz oblegovanega mesta odkrijete terminal, na katerem ždi umetnopameten poveljnik. Ta malo potarna o zgodovini širšega spopada med ljudmi in nezemljani, nakar nas izbere za branitelja štiriindvajsetih reaktorskih jeder in ponudi šnelkurs iz grajenja stolpov. Nato skozi ves špil nudi pomoč in nasvete ter zabava z enovrstičnicami, ki niso tako pogoste, da bi bile nadležne.

Konkretno igranje pričnemo s skromno količino surovin in jih sproti pretvarjamo v stacionarne stroje smrti. Med njimi je najti običajnice, kot so topovi, mitraljezi, laserji, plamenobljuvalniki, protizračne rakete in redalertovski teslini stolpiči, pa tudi bolj izvirne, na primer temporal (upočasni zalego okrog sebe), meteor (izjemno dolg domet), concussion (odličen za deratizacijo velike količine šibkejših grdavžev), command (omogoči prosto streljanje zakritih žužkov, poviša profit) in naposled orbitalno lasersko Superorožje. Sejala smrti je moč nadgraditi za dve stopnji, a je postopek drag in za nekaj časa onesposobi delovanje stolpa. Zato je pomembno, kdaj, kje in katere turne nadgradimo. Genocid izvajamo nad raznolikim vesoljskim mrčesom, saj jih špil pozna nič manj kot petnajst različnih vrst, med njimi šefovske. Prdljivci se razlikujejo po odpornosti na naš arzenal (nekateri žužki bolj krvavijo pod ognjem enih vrst stolpičev kot drugih), hitrosti in posebnih lastnostih, kot so letenje, zakrivanje sebe ali drugih ter ščiti. Zmleti alieni dajo sredstva, ki jih zbira naš kompanjon in s tem omogoči izdelavo še več inštrumentov pogube.



Približan pogled je fin za sadistično opazovanje pokola, drugače pa je neuporaben. Za vir nasmeškov priporočam tiščanje tipke F, saj bistveno pohitri dogajanje in špil spremeni v komedijo.

Vsem prišlekom je skupno, da imajo vstopno in izstopno točko s stopnje in da so butasti kot lemingi. Večinoma je njihovo gibanje vnaprej določeno in na nas je, da z razpostavljanjem kanonov v treh razsežnostih izgruntamo najbolj učinkovit vzorec radiranja gnusob. Da je to početje dinamično in zanimivejše od zastonjskih tower defensov, skrbi več elementov. Poleg glavnega prihodka, pridobljenega z uničevanjem nasprotnikov, denimo služimo obresti na že nabrana sredstva. Te so višje, če pridno kopičimo finance ter gradimo le, ko je to nujno. Prav tako energijska jedra iz reaktorja mukotrpno počasi odlebdijo nazaj vanj, če jih zlobci odtujijo, in vsak mimoidoči si jih lahko znova prisvoji.

Čeprav se igra začne lahkotno, so nekatere misije zmožne izzvati napad panike in priklicati misli na samomor. Še dobro, da so razvijalci vključili možnost vrnitve na avtomatsko shranjene časovne točke, ki so razporejene dokaj dobro. Ponavljanje vse naloge zaradi enega kretena, ki se mu je uspelo izmuzniti z jedrom zaradi gole sreče, bi bila muka. A občutek ob zaključku res težke stopnje je zaradi tega toliko slajši. Izziv je tako zadosten, vzorec igranja pa dovolj raznolik, da špil ne postane dolgočasen. Vsak nivo zahteva določeno prilagoditev taktike, zato



Modro je vlagati v nadgradnjo stolpov, mimo katerih se zlobci gibljejo največkrat. Občasno vam špil rešitve nakaže kar sam. Le pozorni bodite na polja, kjer ni možno graditi.

Defense Grid občasno seže v domeno miselnic. Ponekod zadostuje erekcija učinkovite kombinacije stolpov, nekatere stopnje so nemogoče brez čuta za prostor, pri večjih površinah je pomembno usmerjanje nepridipravov s preudarno gradnjo blokad, da plešejo po našem taktu ... Poleg kampanje, ki obsega dvajset nivojev, je tu šestdeset ločenih izzivov, medtem ko je izvedba za poceni neodvisnico presenetljivo dobra, zahvaljujoč nadarjenosti ustvarjalcev in pogonu Gamebryo, ki med drugimi žene Fallout 3. Spletne lestvice so polne ljudi, ki zaradi želje po višjih mestih konstantno iščejo bolj optimizirane gradnje, različica na Steamu, kjer je špil najbolj priporočljivo kupiti, pa ne pozna le 57 dosežkov, marveč podpira bolj 'osebne' rezultatske lojtre – take iz prijateljev, ki si prav tako lastijo špil.

Kar se zamer tiče, sem pogrešal dodeljevanje prioritet tarčam, saj se naši totemi pogube občasno osredotočijo na najbolj nepomembno živalco. Kamera bi lahko bila bolj dinamična, saj pozna le dve povečavi, za obračanje pogleda pa še ni slišala. In vsekakor pogrešam nalinijski način ter urejevalnik nivojev. Vendar ne gre zanikati dejstva, da je Defense Grid dobro narejen in da nima dosti pomanjkljivosti. Osrednje vprašanje se zato glasi, če je upravičeno odšteti goldinarje za izvedenko nečesa, kar najdemo v vsakem kotu medmrežja, dasiravno v slabši inačici. Po moje pretežno da, čeprav je špil za Evropejce s ceno 20 evrov kljub vsemu malce predrag.

Tecman na SETIjev radioteleskop namontira strojnico. Da zaščiti maline.

79

spolirana klasična zasnova ✔ dober dizajn misij ✔ meka za perfekcioniste ✔ neidealen nadzor nad dogajanjem ✖ logaritmska težavnostna krivulja ✖ brez nalinijstva in urejevalnika ✖

Hidden Path Entertainment

Steel Fury: Kharkov 1942

Kakor je bitka pri Kursku med najbolj razvpitimi tankovski poglavji druge svetovne vojne, še zdaleč ni edina. Od snovalcev resnih simulacij gre pravzaprav pričakovati, da se bodo dotaknili tudi manj znanih dogodkov te vrste. Mednje spada tako imenovana druga bitka (od štirih) za ukrajinski Harkov, ki se je zgodila maja 1942. V njej so Sovjeti skušali izkoristiti 'bulo', ki so v Nemcem v frontno črto zarili pozimi istega leta, toda fasali so švabski protinapad in spopad izgubili. Za nas je pomembna izdatna uporaba tankov, s katerimi lahko tod vozimo čez nesrečne soldate, tako kot v GTAju čez pešce, špljoc juhej. Ker je bilo tedaj prerano za tigre, v roke dobimo uvoženo britansko matildo II, T-34/76 in pzkpfwg IV ausf. F2 – prvi tank z dolgim protioklepnim topom.

Prejle sem omenil 'resne simulacije'. Da Steel Fury spada menje, se ti razodene koj ob pogledu na nadzorno shemo. Pregled bližnjic s tipkovnice premore štiri tiskane strani, v prvi od treh uvajalnih misij pa potrebuješ pol ure, da prideš čez grič. Ruski Graviteam je reč začrtal presneto podrobno in že zaganjanje motorja je procedura, ki si jo je najbolje ponavljati vsak večer pred spanjem, dočim je prestavljanje ob vožnji po neravnem terenu umetnost v malem. Skoraj odveč je omenjati, da nad vsem bdi močan fizikalni pogon, ki napak ne odpušča, najsi gre za pregreti motor ali streljanje navkreber.

Podobno kot v sorodnem T-34 vs. Tiger je občutek v jekleni pošasti nadvse pristen, tako po njenem obnašanju kot videzu. Zopet navduši zvok, vključivši zapiranje zaklepa, rožljanje menjalnika in rohnenje motorja. Tanki so počasni in ne dirjajo kot gazele, nabijanje topa in menjave pozicij pa zahtevajo čas in potrpežljivost. Notranjosti tankov so upodobljene vestno in za razliko od konkurenta, opisanega par strani nazaj, na sedežih čepi posadka. Ob zadetkih sovražnih granat se ji dogajajo neljube reči, kar pa grafično žal ni predstavljeno. (Bržda bi zanesenjaki ob pogledu na krvavi razčefuk v tesnem prostoru izgubili vso voljo do igranja). Znajo pa soborci poskakati iz tanka, ko je treba zamenjati gosenico. Povedanemu ustrezno je boj podrobno razdelan, z realističnimi krivuljami leta projektilov in učinki na cilju. Sedemo lahko v vsakega od petih zicev za posadko, čeprav so voznikov, namerilčev in poveljnikov kakopak najzanimivejši.

Našteto je spojeno s ta trenutek verjetno najbolj naprednim grafičnim pogonom v tankovskih simulacijah. Tisti v Battle Tanks mu pride zelo blizu, toda Steel Fury ima lepšo osvetlitev in več detajlov. No, to zna biti dvorezen meč, saj sem v sosednji igri zavoljo manjše količine podrobnosti laže opazil sovražna vozila. Tu se vam bo na začetku dogajalo, da boste v tri četrt primerih žrtev izstrelka od neznanokje. Šele s časom se izoblikuje občutek, kako se postaviti, da ne boste prvi nasrkali. Z vami je vselej vaš vod, nad katerim imate omejen nadzor – na karti je moč določiti nekaj osnovnih ukazov. Vsekakor v boju nismo nikdar sami in Steel Fury mnogo bolje kot Battle Tanks predstavi idejo bojišča ter kombiniranega delovanja vozil. Naloge so realistične: malo je množičnih napadov, veliko več previdnega odstranjevanja množice skritih mitraljeških gnezd in protitankovskih topov. Dogajanje v tridesetih obsežnih misijah, po deset v vsaki od treh kampanj za posamezen tank, pa je žal hkrati precej zakoličeno s skriptami in če zaidemo s smeri, se utegnejo zgoditi neljube reči. Predvsem zaradi čudne umetne pameti soborcev. Ta sicer ni imbecilna in zreti v soldate med bojem je jako fino, a ima momente, ob katerih bi se najraje ustrelil v koleno. Tudi nadzor nad soborci je pomanjkljiv, kar je bilo realistično za Sovjete, nikakor pa ne za Nemce. Mar bi trud s štancanja nepotrebnih ukazov, kot je nastavljanje odometra, preusmerili v umetno pamet. Ali morda v poglobljeno kampanjo v slogu Panzer Elite, saj tu ni nobenega upravljanja s posadko, le misije. Plus v izdelavo večigralstva, ki ga špil ne premore. Za razliko od Battle Tanks je namreč usmerjen v obsežno puščavništvo, v navezi z zmogljivim izdelovalnikom nalog.

Skratka, Steel Fury je izdelek za zanesenjake, ki uživajo v polurnem zalezovanju osamljenega protitankovskega kanona in jih ni strah kakega žužka. Kar pa ne pomeni, da to ta trenutek ni najboljša tankovska simulacija. Ker je.



Vsaki končani nalogi sledi podroben pregled statistike, vključivši pedantno analizirana mesta in načine preluknjanja vozil na bojišču.



Priredbo za nezasvojene z vodko je počel studio Discus. A delo bi moral opraviti bolje, saj je v začetni verziji kar nekaj žužkov.



Notranjost vozil zna pričarati predvsem občutek izjemne utesnjenosti. Naš pogled naokoli je precej omejen, soborci so nič kaj radoživi.



Večino časa zremo skozi periskope ali na karto, ki se aktivno obnavlja glede na dogajanje in je nujna, da nam je v boju sploh karkoli jasno. Igra premore zvrhano mero nastavitev realizma.

Aggressor začne v spanju kričati v ruščini. Hmm, le zakaj ...

79 zavezanost realizmu ✔ uživaški občutek bojišča ✔ lep videz ✔ obsežno puščavništvo ✔ umetna pamet ga svira ✖ zapleten vmesnik ✖ brez večigralstva ✖

Graviteam / Lighthouse

Legendary

Legendarno ... brezzvezen. Tako bi najlaže podal vtis, ki ga pusti Legendary, špil druge polovice skupine Spark Unlimited, odgovorne za polomijado Turning Point: Fall of Liberty (J176, 40). Če smo igri v raportu iz Leipziga dali par gramov šanse za uspeh, se vsi dvomi razblinejo, kakor hitro poprimeš za pokalico glavnega junaka. Tako nenavdihnjene, slabo oblikovane in dolgočasne streljačine na teh straneh nismo gostili že dolgo.

Ironično je, da podlaga ni zastavljena slabo. Poseben preblisk izvirnosti zgodba o odprtju mitične Pandorine skrinjice, iz katere se v moderni vsakdan usuje reka pošasti, sicer ni. A ker sem preobjeden ziheraških streljank s tematiko druge svetovne vojne in prašenja riti nakljičnim bližnjevzhodnim papučarjem, sem se dejansko veselil mikastenja grifinov, minotavrov in podobnih bavbavov. No, zagnanost me je minila po nekako sedmih minutah. Prvič zaradi res glupo izpeljane fabule, ki ni m od misteriozna, z od zanimiva in p od poučna. Namesto slastne mešanice starodavnih legend, začinjene s sodobno pridigo o pohlepu, Spark servirajo še eno klišejsko pripoved o bogatem zlobcu, ki želi zavladati svetu. Le da orodje za dosego cilja niso nuklearni izstrelki ali zombiji, temveč monstrumi.

Kojci zatem v živčne končiče zbode lesenost kontrol. Težko je verjeti, da si koncem 2008 kdorkoli upa izdati prvoosebnico s slabim nadzorom, posebej ko ta temelji na dokazanem Unrealovem pogonu. Toda Ameri so imeli kohones točno za to. Premikanje pogleda je vse preveč živčno za zanesljivo rešetanje, zlasti pri gledanju skozi merek, glavni lik pa je očitno invalid, saj ne zmore preskočiti niti petcentimetrske poličke, če si ni-vozil, tirnični vložki sladkega razčefuka? Ne, ne in ne. So potemtakem zanimivi vsaj nasprotniki? Na slikah grifini, volkodlaki in ostala pandorovska zalega niso videti švoh. Toda njihovo obnašanje v igri je druga pesem. Kreature ne premorejo niti trohice pameti, ampak slepo nucajo žalostno omejen nabor potez. Tu in tam se jim posreči kaj spektakularnega, recimo ko se trop volkodlakov preganja po okoliških stavbah ali ko golem na brzino raztrešči mestni trg. A to so skriptane sekvence, dočim je razpošastenje stopenj, ki tvori jedro Legendarnega, zehalno opravilo. Beštija pride pod muho, rutinsko jo napolniš s svincem, ponavljaš. Spak je itak premalo vrst, po mojem štetju natanko deset, vključujoč hobotničarja. Enako omejen in neimpresiven je nabor rešetal: sekira, pištolica, tri različice brzostrelke, puška, raketomet, flejmtrover in granate dveh okusov. Aja, pa junakova zaznamovana roka, s katero srka energijo padlim zobatcem, nakar se z njo zdravi ali jo uporablja za odriv. Vau ... ne. Ta mehanika bi lahko bila izpeljana neprimerno bolje, z nadgrajevanjem in pridobivanjem novih moči. A pri Sparku ni bilo ne iskre želje, ne spretnosti. Potapljajoče se ladje ne reši niti večigralstvo s celimi štirimi kartami in enim načinom, kjer štiričlanske ekipe kolinijo volkodlake ter z njihovo energijo polnijo rezervoar. Zmaga tista, ki najhitreje nafila svojega. Itak pa so strežniki vseskozi prazni.



Skriptane sekvence so izvedene nadvse rigidno. Dokler grifin ne pomalica tvojega kolega, mega kokoši ne moreš storiti ničesar.



Volkodlaki so vsled dobre animacije in gibčnosti najbolj zanimivi nasprotniki. A tudi njih kmalu odstranjuješ tekočetrakovno.

so tako zamislili programerji. Ob pamet nadalje spravlja zatikanje v scenografijo. Ker Legendary vizuelno gradi na zdelanosti prizorišč, so stopnje posejane z ruševinami, trupli, razbitinami in smetmi. Vsak košček je potencialna past, ki zaustavi premikanje, najraje ko se proti tebi zaganja dvotonski minotaver. To ni izzivalno, marveč preprosto neprijetno.

Saj ne, da bi bili nivoji lepi ali vsaj zanimivi. Legendary nenehno izžareva podpovprečnost, najbolj v nekaj prvih od skupno kakih petih igralnih ur. Nivoji so zastavljeni boleče premočrtno, z ozkimi potkami skozi ruševine in obilom nevidnih sten. Napredovanje sestoji iz natanko štirih elementov: sukanja ventilov, hekanja elektronskih ključavnic, premikanja ovir (za vse našteto zadostuje nekajsekundno tiščanje knofa) in streljanja v vnaprej določene šibke elemente, ki utripajo zeleno. Večjih prizorišč ni, z izjemo nekolikanj razsežnejše bitke proti krakenu, ki je hkrati edina prava šefovska kreatura. Osemdeset odstotkov igre se godi v temnih, klavstrofobičnih hodnikih kanalizacij, podzemnih železnic in laboratorijev. Rešetanje s stoječimi kanoni, raba

Polnoritni igričarji pogosto radi zabavljamo nad rutinskostjo streljačin, pri čemer ogromno bonbončkov jemljemo za samoumevne. Zato se včasih splača pognati igro, kakršna je Legendary. Navdušenost nad Call of Dutyji in Battlefieldi ob njej nemudoma zraste!



Gigantski lovkar se spravi nad angleški parlament in edino, kar ga lahko poškoduje, je tvoja bazuka. Helikopterji in vojska so brez moči :).



Razrušena mesta sprva navdušijo, vendar kmalu ugotoviš, da se lahko premikaš samo po ozkih ruševinastih koridorjih.

Luni si po par urah terapije z Legendary zaželi, da bi ga zares pomalical volkodlak.

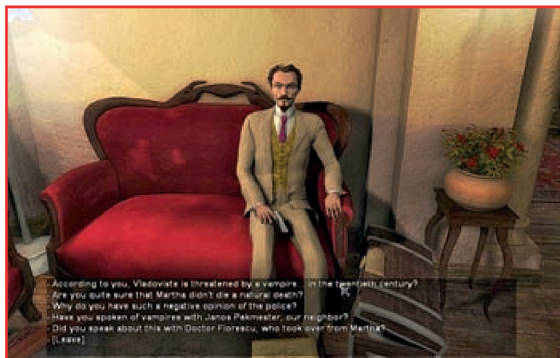
37

zamisel je imela potencial ✔ peščica kul scen ✔ nadzor ✖ dolgočasna prizorišča ✖ premalo vrst kreatur ✖ nenavdihnjena orožja ✖ skeletna večigralnost ✖

Spark Unlimited / Gamecock

Dracula 3: Path of the Dragon

Obut v čevlje rimskega bogoslužca sem leta 1920 prišel v bogaza-ritno romunsko vas, da bi se prepričal v razloge za beatifikacijo okrajne dohtarce. Kljub prvoosebnosti, ki se vse prevečkrat ne obnese in ima pri meni predsodek slabšosti, se mi je tale Dracula sprva dopadla, zlasti zavoljo globokega raziskovanja transilvanske zgodovine. Lokacij v pustem zaselku resda ni veliko, prebivalcev še manj, toda pustolovščina lepo vpelje in dobro zgrabi vsakogar, ki ne viha nosu nad resnejšim pristopom. Igra ne temelji na kombiniranju predmetov in opravljanju nalog za okoličane, zato klasičnih zatikov vsaj v prvih urah igranja ni. Glavnina sprva leži na pogovarjanju in prebiranju raznoraznih dokumentov, od zbornikov prek pisem in dosjejev do zgodovinskih zapisov. Ker na začetku le odkrivamo kraje in sprašujemo, lepo napredujemo in področje vohljanja o pokojni zdravnici kmalu razširimo na legendo o Vladu Tepešu. Glede na naslov Lado seveda ni predstavljen kot romunski domoljub, marveč kot vampirski krvoločnež, čigar krvosesnost še vedno traja.



Igra skozi dokumente in pogovore postreže z veliko vampirološkimi biti (veliko skupnih točk z našim vedežem).



Dracula Origin, po tematiki in puzlah slična igra, se odreže bolje, čeprav gre za podobno neshrljiv niz logičnic.

Nekje na tretjini pa se pojavijo ugankarske zajebanke, ki bolj ali manj tvorijo hrbtenico igre. Nekatere, recimo odpiranje zaboja s kombinacijo barv romunske zastave, so lahkotne in domiselne. A kasneje se spopademo z dolgotrajnimi in ponavljajočimi se krvnimi testi, s kriptografijo, s kemikalijami za razvijanje fotografij, z iskanjem skrivnosti v slikah, s Fibonačijevim zaporedjem, z geometrijskimi puzlami in z obveznimi starodavnimi ugankami v nedrjih grajske razvaline. Nekaj orehov je logičnih, torej rešljivih samostojno, drugi skrivajo pitijska navodila v okolici, najbolj zafrknjeni pa so oni na koncu, ki zahtevajo skrbno prebiranje beležk oziroma poznavanje vsega dotlej videnega ter slišanega. Dokumentov, nekaterih večstranskih, namreč naberemo več kot šestdeset in zvečine vsi nosijo kak drobec informacije ali namig. Za nameček jih nekaj vsebuje skrivnosti, ki so vidne samo s povečevalnim steklom. Višek pa je zaključni intervju z vampirjem, ki je prevečkrat ponavljajoč se srečelov. Le s samimi pravilnimi odgovori nas bo zobatec namreč sprejel za vajenca, se nam približal, mi pa ga bomo – kako izvirno in aktualno – samomorilsko ugonobili z dinamitom.



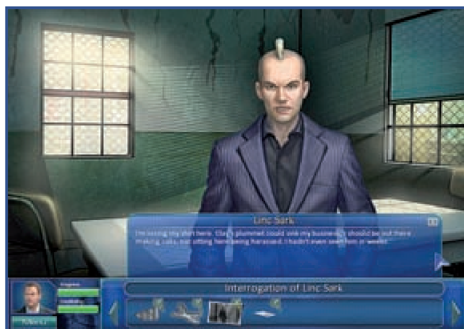
Je čisto dobrodošlo, da avtorji miselne uganke zavijejo v zgodbo in servirajo kot 'avanturo', le način je odbijajoč.

Nič ni narobe z resnim pristopom, ki potrebuje koncentracijo in občasno celo kuli ter papir. A tole je po mojem pretiravanje v zajebanosti in preizkušanju igralčeve potrpežljivosti. Priznam, brez rešitve igre ne bi dokončal, čeprav sem se po svilnato gladkih uvodnih uricah pridušal, da je ne bom pogledal. Za tako mehaniko, torej prvoosebnost s pretežno statičnimi in maloštevilnimi lokacijami, bi se morala igra dosti bolj odkupiti na igralnem področju. Škoda.

51 *LordFebo se vrne na svojo priljubljeno počitniško destinacijo, v Romunijo.*
Kheops Studio / Microids

CSI: New York

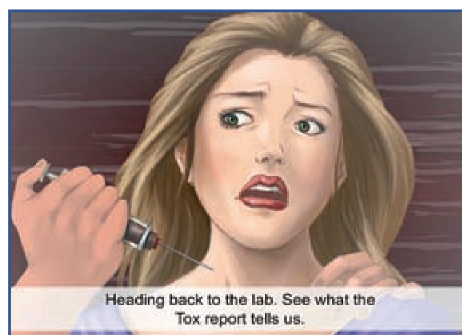
Redke so stvari, ki me vržejo iz tira, ampak novemu odvrtku nadebudnih forenzikov je to uspelo. Med igranjem sem imel namreč ves čas občutek, da me ima Ubisoft za norca. Predvsem pa sem ves čas sumljivo pogledoval proti računalu, če se ni slučajno spremenilo v DS. Takoj razložim, zakaj.



Pogovarjanja so avtorji bržda pljunili Oblivionu. Nič vprašanj, le klikanje po besedah in predmetih.

Kot vam je jasno iz naslova, po špilu tokrat strašijo Mac in druščina, tako kot v TV-nadaljevanki. Prav tako igre ni izdelal Telltale, kot prejšnja dela (3 Dimensions of Murder, Hard Evidence), marveč Legacy Interactive. Ja, taista firma, ki dela veterinarske igrice tipa ZOO Vet. Dobro, sem si rekel, morda so se naveličali otročjih zadevščin, navsezadnje imajo za sabo solidni Law and Order. Malo jutri. CSI: NY je tako popreproščeno otročji, da ga bo bržkone šla igrat samo kaka punčara, ki bi raje bila policajka kot baletka.

Tega ne govorim zaradi risankastega videza, ki na samosvoje perverzen način ustreza dogajanju, ali skorajda neobstoječim animacijam okolice, ki bi bolj pristajale Nintendovima konzolama. Bolj je problematičen sistem igranja, ki je prej kot ne linearna zbirka podiger, občasno prekinjenih z intervjuji. Na vsakem prizorišču je treba najprej najti kakih deset predmetov, ki s forenzičnimi raziskavami v glavnem nimajo nobene zveze (recimo deset golobov), nakar se pojavi oseba za pogovor. Zatem se vrnete v laboratorij, kjer vas čaka nova podigra (zmaga tista, pri kateri pod mikroskopom s pinceto (!!) pobirate molekule), in hajdi na nov čvek. Tudi ostale zanke in uganke so tipa 'najdi deset razlik med slikama' ali 'sestavi sestavljanko' ter hitro postanejo duhamorne. Vsaj če si starejši od desetih let. Največja ironija je, da so štiri primere (peti bo na voljo kot zastonjski dolpoteg) prispevali tekstopisci nadaljevanke. Skupaj tvorijo zgodbo, ki je seriji ustrezno odtrgana. A potem vtis pokvarijo originalni igralci s podpovprečnim govorom. Sploh Gary Sinise deluje skrajno nezainteresirano, prehlajeno in na mamilih. Naj gre po lekcijo h Kieferju Sutherlandu.



Risane vmesne sekvence so sicer čedne, a izpadejo hudo starodobno. Malo več truda, prosim!

Če potegnem črto, bi rekel, da bi bil špil soliden – če bi ga napisali za DS. No, niso ga, saj je NY ekskluziva za računalnike! Sori, Ubi, ampak na pisijih smo vajeni nekolikanj drugačnih iger. Če ste CSI že namenili občasnim igralcem, jih ne imejte za debile. Telltale je to vedel in njegovi CSIji so bili vsaj kolikor-toliko na nivoju. Tole pa ni vredno ne tridesetih evrov, ne škatle, na kateri piše PC CD-ROM.



Podigre so poden od podna zlasti, ker so skrajno nelogične. Čemu za vraga bi moral vzorec krvi odvzeti tako, da obkrožim madež? In kaj mi pomaga iskanje desetih razlik na sliki?

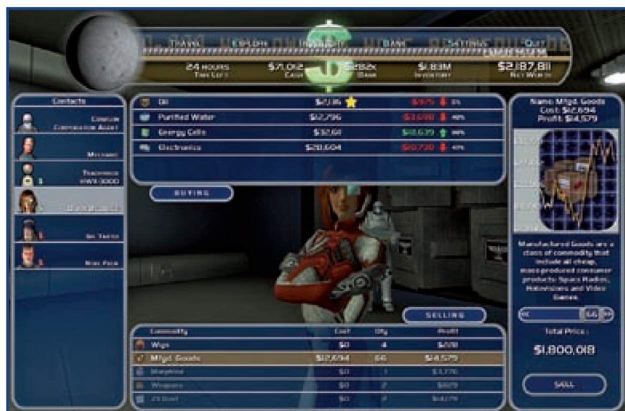
45 — *Quattro* pogleduje, ali se je na njegovem PCju pojavil napis Game Boy.
Legacy Interactive / Ubisoft

Space Trader

Razpečevalni servis Steam nam je približal marsikatero zanimivo igro, ki je sicer ne bi odkrili ali ki brez njega morda sploh ne bi obstajala. Takšen je Space Trader, garažni projekt dvojice bivših Biowarovih programerjev. V špilčič sta vložila debela tri leta dela in ga skozi Paro prodajata za bakšišnih 10 zelencev.

Nizkoproračunskost veje iz vsakega Trgovčevega bita. Za podobo skrbi ostareli pogon iz Quaka 3, glasba in efekti so osnovni, redki prebliski glasovnega igranja na ravni nemških naslovov s preloma tisočletja. A šteje predvsem ideja, in ta je čudno privlačna. Nekje v nedoločeni prihodnosti prevzameš vlogo nadebudnega trgovskega začetnika in ješ v prvoosebnem pogledu iskati dober posel širom domačega sončnega sistema. Pri tem komuniciraš z dobavitelji (tudi tistimi bolj senčnega porekla), raziskuješ postojanke, nadgrajuješ kapaciteto vesoljske ladje in se skušaš izogniti plačilu davkov. Nič kaj hudo izviren recept, toda tak, ki deluje. Že po nekaj minutah si obkrožen z listi, počečkanimi z nakupnimi in prodajnimi cenami desetin različnih dobrin.

Med pohajkovanjem poprimeš tudi za pokalico. Barmeni, šefi korporacij in včasih naključni sprehajalci ti radi sporočajo nahajališča lokalnih mafijskih šefov. Če se odločiš spoprijeti z njimi, te igra vrže v tipično kvejkovsko areno, kjer prašiš tazadnje botovskim pomagačem in nazadnje kapu di banda. Vidi pa se, da je ta aspekt drugotnega pomena in daleč od končanega. Izziv je izjemno nizek, nabor orožij uboren (štiri pušketine so pač premalo), okolja pogosto brez tekstur. Na srečo so nagrade solidne in akcija hitra, zato se rešetanje včasih prileže.



Kupuj poceni, prodajaj drago. Osnovni recept so poznali že starodobniki, ko so menjavali ovce za lončeno posodo.



Kakor hitro prvič zgrabiš za puško, je jasno, da v ozadju tiči Quake 3. Dinamika premikanja, način skakanja, v zraku lebdeči priboljški ... No, obuditve adrenalinske legende ne pričakujte.

Tako je najzanimivejše sodelovalno večigralstvo, kjer z do štirimi kolegi opravljaš različne, najpogosteje časovno omejene izzive. Zmaga tisti, ki najhitreje opravi zastavljeni cilj, streljanje kompanjonov pa odpade. Večigralstvo je pričakovano zabavnejše od puščavništva, a žalostno je, da so strežniki praktično neobstoječi. Najbolje se je vnaprej dogovoriti po forumih ali kakem instantnem čvekalniku.

Space Trader kot celota ni slab, se mu pa pozna, da gre za navdušenski projekt, ki bržkone nikoli ne bo čisto dokončan. Kot špilčič za zapravljanje časa je soliden, a dvomim, da ima v tem s težkokategorniki nabasanem obdobju kdorkoli odvečne minute.

59 — *Luni* pešači po vsemirju, prekupčuje in obstreljuje hudine.
HermitWorks

NEVERWINTER NIGHTS 2: STORM OF ZEHIR

Drugi del klasičnega igranja domišljijskih vlog Neverwinter Nights (J161, 77) ni postal legenda kot prvenec (J108, 90). A še vedno je bila pustolovščina dobro sprejeta in razširitve zato samoumevne. Tale je druga in čeprav na disku zavzame več prostora kot izvirnik, žal ni samostojna, tako da moramo posedovati osnovno igro.

Gre za krepko modificirano in samosvojo kampanjo s precej zanimivimi novitetami, ki ni le količinska obogatitev. Štorija se ne veže na izvirnik ali na prvi dodatek Mask of the Betrayer (J184) in se odvija vzporedno s slednjim. Uvoz izkušenih junakov je možen, a zaradi neuravnoteženosti ni priporočljiv. Navsezadnje je bolj zanimivo igranje z novo odpravo. Tokratna šteje do šest članov, od katerih jih do štiri sestavimo na začetku, preostale, ki s svojimi zgodbami krojijo nekatere stranske naloge, pa najemamo tekom igre. Pri tem lahko razen prvega, glavnega lika prosto menjavamo vse ostale člane, kar vrača izvorni občutek, da se bavimo s pravovernim igranjem fantazijskih vlog.



● Druščino je moč natrenirati do 30. stopnje. Pol toliko, kar se da doseči v tridesetih urah, zadostuje za ogled zaključne sekvence.



● Crossroad Keepu začasno vlada škrat Khelgar, ki nam je delal družbo v izvirniku. Tu ima le zelo postransko vlogo.

Z najmanj štiričlansko druščino lahko po novem v pustolovskem cehu natreniramo tudi skupinske lastnosti, kot so hitra hoja, skrivanje in ustrahovanje nasprotnikov. Novi izbirni rasi so polcivilizirani sivi orki in čistokrvni yuan-tiji. Dodani so trije novi poklici: lahkotnemu mečevanju prirejeni swashbuckler in prestižna smrtkolovec doomguide ter piromanski hellfire warlock. Primaknili so seveda tudi druge novitete – okrog sto igralskih lastnosti, prav toliko predmetov, od tega skoraj polovico orožij, štirideset coprnij in ducat žverc, med ostalim dinozavre. Pravila ostajajo Dungeons & Dragons izdaje 3,5 z nekaj namigi na štirico.

Napredovanje skozi zgodbo je v Zehirju dokaj nenavadno, saj rdeča nit ni tako zelo pogojena s preganjanjem slaboritnežev po temačnih podzemljih in skrivnostnih ruševinah. Saj ne, da bi tega v nadvse številnih stranskih nalogah manjkalo – navsezadnje po pokrajini leži okoli sedemdeset brlogov. Toda pripovedno klopko odpletamo skozi trgovanje, povsem nov element v tosortnih igrah. Naj razložim. Dogodivščina se prične takoj po brodolomu na obalah Samaracha, kjer smo z improviziranimi orožji prisiljeni odbiti napade besnih domorodcev. Kmalu ugotovimo, da je v širši okolici sovraštvo do tujcev lokalni šport, zaradi česar se zbližamo s slavnim potopiscem Volom in Sa'Sanino trgovsko firmo. Ta postane naš glavni delodajalec, pri čemer so seveda v ospredju komercialni interesi, kar pomeni, da postanemo trgovci. Širši cilj je doseči nekakšno trgovsko prevlado nad vso Obalo mečev in s tem pripomoči k ekonomskemu razcvetu. To nam skuša otežiti marsikdo, zlasti kačji yuan-tiji in njihovo božanstvo Zehir.

Prodajanje in kupovanje, ki potekata skozi nov vmesnik, dostopen ob prihodu v večino mest, sta ločena od obstoječega inventarnega načina izmenjave blaga in običajnih denarnih tokov. Barantati je moč trgovske točke za rudo, les, kože in številne dragocenosti. Cene se na naša posredovanja odzivajo dinamično, trgovske točke pa menjavamo za denar, usluge, podkupovanja, pristopnine, dobrodelnosti ... Na ta način poskrbimo tako za svoje stabilno gmotno stanje in priljubljenost kot za odpiranje novih glavnih in stranskih nalog. Trgovanje je globoko v igri k sreči moč avtomatizirati s karavanami.

Še ena dobronamerna novost z velikim potencialom je vrnitev aktivnega potovalnega zemljevida, ki je bil pri tovrstnih špilih priljubljen pred dvema desetletjema. Karta daje velik občutek svobode, saj lahko prosto in hitro tekamo po vsej pokrajini, iščoč zanimive lokacije in naključne dobrine ter izogibajoč se sproti ustvarjanim pošastkom. Z določenimi sposobnostmi se jim je moč izogniti, vedno pa ne gre, ker se znajo pojaviti čisto pred nosom. Poleg tega je v igri še dosti podobnih nedoslednosti. Premikanje čez ves zaslon zna marsikdaj priklicati peno na gobec, saj umetna pamet ne ubere zmeraj najkrajše, kaj šele najbolj varne poti, in zlobci nas pogosto motijo med zasluženim počitkom. Poleg tega v tem načinu ni možno čaranje, preskok v običajnega pa je mogoč samo na odkritih lokacijah ali ob napadu vandrajoče favne. To zna biti travmatično predvsem ob zasedah, saj ni dovolj časa za pripravo obrambnih urokov. Včitavanja podatkov je zaradi zemljevidne rešitve precej več kot v predhodnikih in kljub dokaj majhnim lokacijam so nalaganja predolga. Dvajset sekund čakanja vsakič, ko naletiš na ušivega kobolda, ki podleže že malo bolj grdemu pogledu, in še enkrat toliko, da se vrneš na pot, je enostavno nesprejemljivo. Največ časa zato zabijemo prav v tem načinu, takisto prav tu, pod milim nebom, pobijemo največ nepridipravov.



● Potovalni zemljevid je velika pridobitev tega dodatka, a ne bi mu škodilo nekaj popravkov in dodelav.



● Marsikatere naloge ne moremo rešiti brez dostave redkih trgovskih dobrin. Obnova Cross Road Keepa jih zahteva kar precej.

Tako, kot je treba, ne deluje še dosti naštetih novosti, za nameček pa povečini ostajajo neodpravljene tudi stare zamere. Kovanje predmetov, ki so ga dodelali v Mask of the Betrayer, je zaradi velikega števila redko posejanih sestavin ter receptov dokaj neuporabno in omejeno na vodjo bande. Več pazljivosti je zaželene v bojevanju, saj je smrt v SoZ še kako pogosta. (Pre)močan sovrag, ki ždi za vsakim drugim štorom, je v marsikaterem koncu dežele realnost. Oživljati pa ne zna vsak kekec, posebej ne zastonj. Polovičarstvo je zopet opaziti pri zvočnih učinkih. Sveža epska glasbena podlaga deluje zadovoljivo, vendar trem četrtinam dialogov manjka govor, dočim so v obstoječe vložili bore malo truda. Grafika je bila ob izidu izvirnika pred dvema letoma solidna, a je vmes niso kaj dosti nadgradili, zato jo sodobnice prehitevajo po desni. Enaka je ostala nerodna prosta kamera, s katero težko nadzorujemo labirintske bitke z veliko udeleženci. Težavo naj bi vsaj deloma reševali prednastavljeni pogledi za upravljanje z enim junakom ali vso druščino. Ampak je ne. Pogrešal sem tudi bolj poglobljene labirinte in več ugank.

Lepo je, da imajo nekateri avtorji jajca in dajo na trg nekaj, kar se ne navezuje na pretekle naslove bolj, kot je nujno. Zamera pa leti na splošno šlamparijo, ki jo je v Storm of Zehir veliko. No, kot celota ta dodatek deluje, zato se napake da vzeti v zakup in se nanje do neke mere privaditi. Kdor je užival v originalu in dodatku, bo bržkone slinil tipkovnico tudi tu. ***Yohan***

Obsidian / Atari **30 EUR**

vodafone

Dobra igra te zapelje še prej kot dobra bejba!

Pošlji kodo vsebine na 9999 in sledi navodilom.

Poslani SMS ali nakup ne prinašata članstva v SMS-klubu!

Ferrari GT Evolution

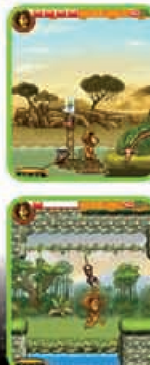




IG FGT

Madagascar 2

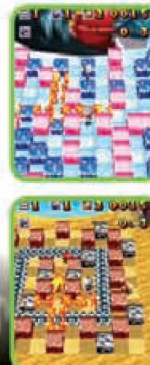




IG MADA2

3D Bomberman Atomic

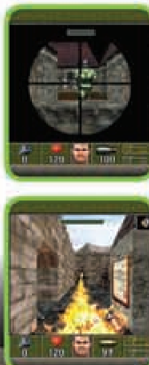




IG 3DBOMB

Wolfenstein RPG™

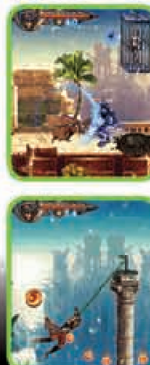




IG WOLFEN

Prince of Persia





IG POP

Gangstar 2: Kings of L.A.





IG GANGLA

Sonic 2: Crash!

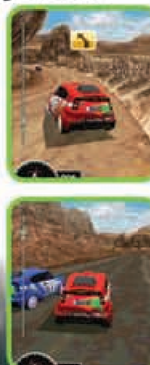




IG SCRASH

DAKAR™ Rally 2009

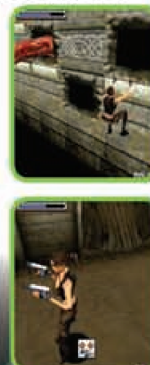




IG DAKAR09

Tomb Raider: Underworld™





IG TRU

s!mobil

ORTO

WWW.SIMOBIL.SI/LIVE



Ustvarjalna garnitura 4: Fotodelavnica

Nova različica temeljnega orodja je za mojstra tako veselje kot nadaljevanje omiljene igre, a lahko je tudi razočaranje. LordFebo pove svoje mnenje o prenovljeni Adobovi zbirki, katere trend se približuje EAjevim športščinam.

Založba Adobe Systems se ne oziraje na nujnost drži rednega, zadnja leta sočasnega izdajanja vseh programov. To pomeni razvoj na rok, zaradi česar so nekateri izdelki obogateni bolj, drugi manj. V povprečju je doprinos tolikšen, da sicer sleherni ustvarjalec najde uporabno funkcijo ali dve, vendar je to stežka vredno novcev za nadgradnjo orodja oziroma celotnega nabora. Zvečine se namreč kupujejo kompleti, kajti hišna politika v borbi s konkurenco je, da so cene posamičnih programov visoke (glavni naslovi so od 800 do 1300 evrov), zbirke pa so več kot 60 odstotkov cenejše.

Tako kot Creative Suite 3 tudi štirica prihaja v treh osnovnih variantah: Web, Design in Production. Skupna novost skoraj vseh delovnih okolij je elegantnejši, netipično okenski videz, ki pa ni vreden več kot le omembe. Nadalje založnik, kot že zadnjih deset let, zopet poudarja še boljšo povezljivost dela, aplikacij in dokumentov: kopiraj/prilepi med različnimi nucniki lepo deluje, kompleksnejši elementi gladko prehajajo med avdio in video programi, zapisa PSD in AI sta dobrodošla povsod, Flashev format pa bo itak zavladal svetu, saj je zdaj uvozljiv praktično povsod in od povsod izvozljiv. Ravno zaradi te odprtosti in dovzetnosti je toliko bolj nezaslišana neumnost, da klinčev anigif spet odpre le obskurni FireWorks.



Na sliki sta dve novi okenci, eno s hitrim dostopom do prilagoditvenih plasti z barvnimi popravki (adjustement layers) in drugo za strojenje mask. Glede urejanja množice plavajočih menijev oziroma delovnega okolja nasploh si da Adobe veliko opraviti, zato čudi vrsta osnovnih pomanjkljivosti, kajti prostor za dodelave obstaja.

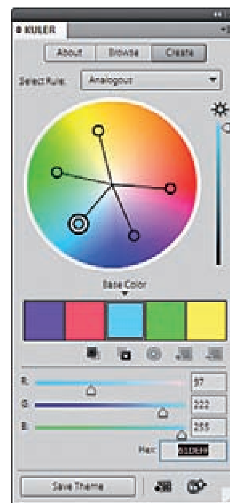


Tole so višenivojske postavke 'proti': podoba škatel in ikon ✖ gromozanska razlika v ceni med ZDA in Evropo (primer: CS4 Design Premium stane tam čez 1440 EUR (1799 $ + tamkajšnji davek), pri nas pa 2438 EUR) ✖ lastno pogovorno okno za odpiranje in shranjevanje, ki ne šmirgla sistemskih priljubljenih map ter je sploh neprijazno ✖

Photoshop CS4

Daleč največ ljudstva uporablja Fotodelavnico, četudi le za gnojiščne kolažke, medtem ko so ostali programi iz Ustvarjalne garniture v gospodinjstvih manj prisotni. Za splošno razgledanost sem v okvirčku popisal najbolj prepoznavna orodja. Če vas zanima zgodovina Photoshopa oziroma Adoba, velja prebrati članek v Jokerju 167 ali z id 3945 na naši domači strani. Povzetek v eni povedi je, da Thomas Knoll, ki je pred dvajsetimi leti sam doma spisal popravljalnik barv na fotografijah in kodo nato odlično unovčil, še vedno dela pri Adobu in je častno postavljen na prvo mesto med programerji (na zaslonu 'about').

Revolucionarnost novega Photoshopa je skrita očem: paradni konj založbe je prvi skupek kode, ki je resnično 64-biten – za razliko od Premiera, After Effectov in Soundbootha, ki so zgolj na pol. V Visti 64 zato končno pride do veljave večja količina pomnilnika, kar v praksi pomeni občutno pohitritev pri delu z velikimi projekti, pa tudi za desetino višjo hitrost v splošnem. Uporabniki macov bodo morali na ta korak počakati do prihodnje verzije, saj imajo programerji tam dosti več dela. Na srečo je na applih Photoshop že v 32-bitni obliki naslovi znatno več rama kot na PCju. Druga slična pridobitev je še večje naslanjanje na grafični procesor. Skozi OpenGL so odslej pospešeni približevanje, premikanje in obračanje. Pohitritev je v neposredni primerjavi s prehodniki opazna, a sem zapazil tudi dva motilnika: po celostnih operacijah se ob zumiranju čestо prikazuje prejšnje stanje, pri hitrem premikanju zelo velikih slik pa se sprva pokažejo zamegljeni kvadranti, ki se nato izostrijo (kot v Google Earth).



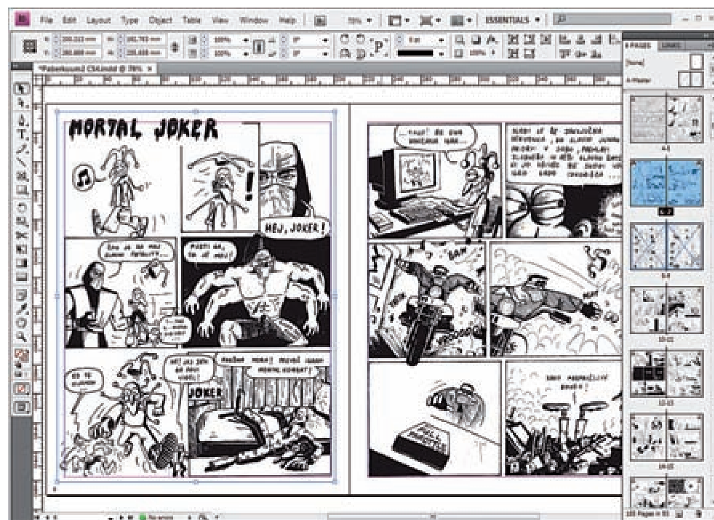
Barvne teme harmoničnih odtenkov pridejo prav pri oblikovanju, zlasti če nimaš občutka za mavričnost. Adobe je pred časom predstavil testno spletno aplikacijo Kuler za ustvaranje 'fizikalno' pravilnih barvnih nizov. Preizkus se je obnesel in zdaj je Kuler vdelan v InDesign, Illustrator, Photoshop ter Flash.

Domačinskega fotošoperja gotovo zanima, če so kaki novi kul filtri in slojni učinki. Ne, ni jih, čeprav bi lahko bili. Nabor obojega ostaja nespremenjen že lep čas. Itak se zdi, da avtorji dodajajo novosti, dočim so za obstoječe sestavne dele prepričani, da so nadmočni in jih pravilоma ne dopolnjujejo. A se motijo, saj zaresni uporabniki vseskozi bentimo nad vrsto vmesniških in delovnih pomanjkljivosti (ni možnosti hitrega pošiljanja predogleda po elektronski pošti, history bi nucal dopolnitve, dodatni gumbi na miški so ignorirani ...). Vseeno dva dodatka v samem vmesniku sta: prosto obračanje platna oziroma pogleda in zavihki za lažje preklapljanje med odprtimi dokumenti.

Velenovitetа, vsaj na papirju, je razpviti algoritem za ožanje fotk s samozaznavo vsebine. Program analizira prizor, v najboljši veri določi pasove nepomembnih pikslov in jih primerno skrči. Toda pritiklina je nezanesljiva, s prejkone smešnimi rezultati, zato je zaenkrat le ek-



'Kontekstualno ožanje' odstranjuje nepomembne dele in ohranja pravilna razmerja važnih elementov. Moč je sicer nastaviti zaznavo kože, a kaj, ko se fris sicer ohrani, ne pa tudi obleka in lasje. Za neko hitro, nekakovostno potrebo morda, za kaj resnega pa ne. Na prizoru so vidni še zavihki in meni za razpostavitev dokumentov. Zaradi preglednosti je to v okenskem okolju lep doprinos. Mac pa ima sistemski F10. Žal 'drag and drop' na zavihke ne deluje.



InDesign je orodje za postavljanje revij in knjig. To ni varianta Worda, saj je logika drugačna. Delamo v osnovi le z dvema vrstama objektov: s tekstovnimi in slikovnimi okvirji. Arhitekt pripravi šablono strani z vsemi oblikovnimi elementi in s pomožnimi črtami, določi število besedilnih stolpcev in definira vse parametre za pisavo (stile). Nato pride fizikalac Mujko, ki po teh načrtih ustvarja prelom. Pogosto ga pa samo lomi, zato so naše revije površne in grde.

sperimentalna. Stoposto bo nadgrajena v CS5. Sta pa pozdrava vredni novi plavajoči okni. Eno vključuje bližnjice do vseh sort barvnih uravnav (po nanosu naredi prilagoditveno plast, kar pomeni, da lahko parametre popravljamo ali odstranimo efekt), medtem ko drugi olajša oziroma pohitri delo z maskami.
Fotografi bodo nadalje veseli popravkov pri delu s surovimi posnetki, izboljšanih orodij za retušo, spajanja različno osvetljenih in izostrenih fotografij v eno samo optimalno ter dodatnih možnosti pri sestavljanju panoramskih trakov, ki so zdaj lahko brezšivno 360-stopinjski. Majhna, a ne nepomembna novost je povečava slike na raven mreže pikslov, kar bodo pikični umetniki še kako cenili.

Razširjena izdaja

Photoshop Extended se je prvič predstavil v Creative Suite 3 in je prinesel troje nišnih razširitev: video plasti, 3D plasti in analitične rešitve za inženirje ter zdravnike (povezava s programom MATLAB, rokovanje z medicinskim slikovno-podatkovnim standardom DICOM). Največ novosti v razširjeni izdaji je na področju trirazsežnosti, saj so docela predelali in pohitrili 3D pogon in ga naphali s čuda možnostmi, denimo z neposrednim risanjem ali lepljenjem na modele ter spajanjem ravninskih podobic v prostorninski sklad. Uporabno za tomografijo, denimo. Nekaj malega novosti je tudi v video delu, zlasti v navezi s prostorskimi objekti in z After Effecti.
Uporabna vrednost razširitve je vprašljiva, saj so mlačni celo odzivi tistih profesionalcev, ki so jim dodatne operacije namenjene. S ceno 1300 evrov je program skoraj petstotaka dražji od standardne verzije, česar po mojem mnenju ne upraviči.
Skupaj vzeto so občutki tako o Photoshopu kot o vsej orodjarni CS4 mešani. Resda dobro udejanjene novosti obstajajo, a nekatere smo pričakovali mnogo prej, po drugi plati pa izboljšajo komaj kak obstoječ sestavni del, dasi prostor za nadgradnjo je. Primerjava z naslovi EA Sports res ni napačna. Mogočnost in odsotnost konkurence naredita svoje.

ORODJA V ŠKATLI

Najstarejši je **Illustrator**, rojen leta 1987. Ta je v osnovi delavnica vektorske grafike, bodisi v smislu logotipov, celostnih podob, dizajnov embalaž in oglasov, bodisi za grafične polizdelke za rabo v ostalih programih. Največja pridobitev 14. izdaje v Creative Suite 4 je večstranskost projekta, zakaj vse doslej je Risar na mojo veliko ogorčenost in za razliko od CorelDrawja omogočal le enostranske dokumente. Strani oziroma 'delovne površine' so lahko različnih dimenzij in odlično rabijo delu ter hrambi več izpeljank enega dizajna. Novosti sta še separacijski predogled, torej vpogled po barvnih kanalih, in risanje s čopičem, ki se instantno vektorizira.
InDesign je na pogled sličen Illustratorju, saj se prav tako bavi s kombiniranjem črk in podobic, vendar je njegova speciliziranost v urejanju večje količine besedila in pripravi za tisk. Z drugimi besedami, to je orodje za tako imenovan grafični prelom revij. Čeprav se InDesign spočetka ni izkazal, je v šesto zgolj poudaril nadmoč, ki jo je predstavil že v prejšnji izdaji. Za to, da Joker še vedno nastaja v manj zmogljivem QuarkXPressu, je kriva le inercijska lenobnost našega oblikovalca. Poleg več dobrodošlih rokovalnih malenkosti, ki jih bo čislal vsak stavec, se mi blazno dopade možnost izvoza dokumenta v samostojno elektronsko revijo. Taka oblika ni nič drugega kot Flashev zapis SWF, ki nudi animirano in lepše ter vernejše listanje od dokumentov PDF.
Na področju internetne produkcije so glavni trije programi. **Dreamweaver** je kodni editor za pisanje spletnih strani in aplikacij, katerega najbolj poudarjena frišnost je 'živi predogled' – takojšnji prikaz strani z emulacijo sebi lastnih fint Internet Explorerja ali Firefoxa. **Flash**, druga blagovna znamka, ki jo je Adobe dobil z nakupom Macromedie, je risalnik vektorske grafike za namen (spletne) animacije, podprt z zmogljivim razvojnim orodjem ActionScript. Iz Flasha za-to ne prihajajo le domače strani, marveč mnoge preproste igrice, risanke in zaradi močne podpore videu tudi večina vsemrežnega curljajočega videa (YouTube, 24ur ...). Po novem olajšuje animacijo sestavljenih objektov, dodaja nekaj preprostih 3D učinkov in omogoča boljše načrtovanje gibanja sklopov in sklepov. Tretji kos Macromedijine dote je **Fireworks**, ki na papirju štrli ven iz paketa. Pod prejšnjo streho je bilo orodjece za izdelavo internetnih grafik smiselno, saj drugega pod isto streho niso imeli. Zdaj pa se ta kombinirnik vektorske in bitne grafike ob nadmočni navezi Photoshopa ter Illustratorja ne zdi baš uporaben. No, vseeno je aplikacija na mestu za one, ki se ukvarjajo le s to vrsto grafik, saj vsebuje vrsto avtomatiziranih in priročnih operacij. Zamerimo pa Adobu, da smo mnogokrat prisiljeni v zaganjanje Fireworks, saj ta aplikacija edina v zbirki od CS3 naprej omogoča odpiranje animiranih gifov in razkosavanje slik na različne aktivne ploskve. Poprej je to delo opravljal ImageReady, ki pa so ga prejšnjič na razočaranje mnogih odpustili. V internetnem paketu je še **Contribute**, s katerim moremo oblikovati spletno mesto v živo v samem brskalniku, brez pisanja kode v ozadju, in to z več avtorji hkrati.
V svetu videa je temeljni urejevalnik **Premiere Pro**. Z njim se gremo vleko gibljivih slikic iz kamere, montažo in oddajanje. CS 4 naposled prepozna pogost zapis AVCHD, ki ga uporabljajo breztračne HD-kamere, ter skozi podaljšek OnLocation omogoča neposreden nadzor in zapis snemanega materiala na disk. Nadalje ume za lažje iskanje spraviti govorjeno besedo v tekst, vendar je dal preizkus s kleno angleščino iz Top Geara povsem neuporaben rezultat.
Drugi video program, s katerim se Premiere odlično razume, je **After Effects**, čudežna paličica za dodajanje vseh sort posebnih učinkov. Ta se sedaj še bolje razume s Flashem in mobilnimi napravami, je prijaznejši pri rabi 3D objektov in poseduje nekaj vmesniških dodelav. Za osnovno higieno zvoka skrbi urejevalnik **Soundbooth** (Adobe ima zmogljivejši zvokovni program Audition, vendar ta ni del zbirke CS), ki je po novem dobil več sledi in je prvi, ki zapisuje v ASND (Adobe Sound Document – nekakšen zvočni PSD), berljiv v Flashu in video programih. Še zadnji iz produkcijskega paketa je **Encore**, program za ploščkovni avtoring. Z njim iz istega projekta pripravimo filmski DVD in blu-ray ali izvozimo v enaki obliki v SWF. Vse to je resda bilo že v CS3, a je zdaj še izpiljeno, zlasti okoli BDja, na primer naprednejši učinki in podpora dvoslojnemu mediju.



UDOMAČENI STREŽNIK

Windows Home Server je eden manj znanih Microsoftovih operacijskih sistemov. A to ne pomeni, da je nezanimiv, prej nasprotno. Luni razkriva, kaj računalniško osveščenemu gospodinjstvu nudi WHS. (Ujemanje kratice z našim Wamp Holding Systemom je seveda zgolj naključje.)

S snovanjem in oblikovanjem strojev WHS sta se najbolj potrudila HP in Medion. Ostali ponudniki so pri nas nedostopne ameriške firme. Cena sistema v obliki OEM je okoli 140 EUR.

Beseda strežnik oziroma server v ušesih nepoučenih odzvanja s strašljivim prizvokom. Povprečnemu uporabniku se ob njej v mislih takoj pojavijo monstruozni kupi železja in elektronike, skriti v zatemnjenih klimatiziranih čumnatah, ki jih kot muhe obletavajo bledolične mistične kreature z imenom administratorji. Predstava resda ni iz trte izvita, kajti v vsakdanjiku spletnih velikanov tipa Google, Facebook, Twitter in Joker.si lahko strežniške farme dejansko mejijo na črno magijo. A server je lahko nekaj domačega, prijudnega in nič kaj zapletenega. Tako nas vsaj skuša prepričati Microsoft z Windows Home Serverjem. V njegov razvoj so vložili več kot dve leti in večino časa porabili prav za snovanje laikom prijaznega vmesnika. Rezultat naj bi bil strežnik, ki je po eni strani zmogljiv, vendar ga zmore upravljati celo do včeraj računalniško neuka matka.

Okej, do sem jim verjamemo. Toda postavlja se vprašanje, čemu bi ga sploh hotela. Kot se izkaže, razlogov ni malo ...

Za prave tehnoljube

Po Microsoftovih raziskavah je potencialnih kupcev za Windows Home Server čez šestdeset milijonov. Toliko naj bi bilo gospodinjstev, ki gostijo tri računalnike in več. Z našega vidika je cifra nemara prenapihnjena, a v 'razvitem svetu', predvsem ZDA, je dejansko veliko domovanj opremljenih z delovno postajo ali dvema, gostujočimi notesniki, novodobnimi konzolami, obtelevizijskim medijskim centrom ... V takih naprednih družinah potreba po osrednjem stičišču računalniškega živčnega sistema ni nerazumljiva.

WHS naprednežem na dušo pihlja s kopico uporabnih zmožnosti. Na prvem mestu je samodejno izdelovanje varnostnih kopij vseh omreženih računal. Backupiranje je nekaj, za kar vsi vemo, da bi ga morali izvajati, a se ga lotevajo redki. V največji meri taki, ki jim je sesutje diska že kdaj popapcalo mesece pomembnega dela, družinske arhive, finančne informacije in slične dragocene bite. Ljudje smo pač leni in čeravno je arhiviranje z Visto postalo dosti bolj preprosto ter hitro, začetnih par deset klikov očigledno ostaja preveč. Home Server zato nalogo preloži na svoja pleča. Če se odločiš za samodejno izdelavo backupov, strežnik ponoči opravi vse potrebno. Lahko določiš, naj shranjuje samo pomembne datoteke oziroma mape, še bolje pa mu je zaupati arhiviranje vsega sistema. Deloljubnež tedaj ustvarja celovite varnostne posnetke, s katerimi v primeru nezgode hitro vzpostaviš prejšnje stanje. Odpoved tranzistorske polpete? Napad posebej škodoželjnega virusa? Sosedov mulec, ki rad briše system32? Ni težav, z WHS je mlinček v pol ure kot nov.

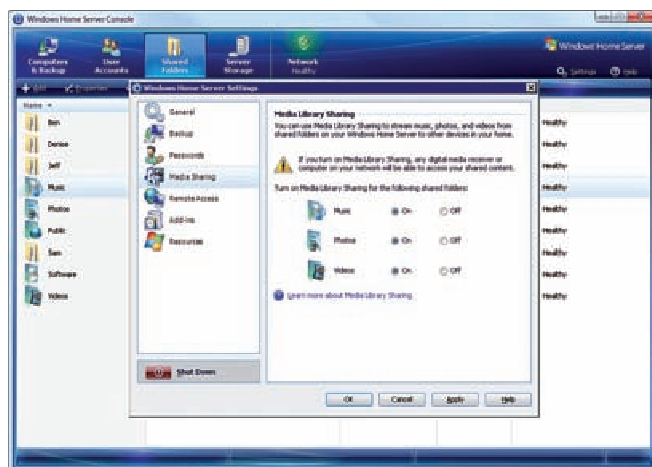
Druga temeljna funkcionalnost je opravljanje vloge podatkovnega skladišča. Čemu bi en računalnik hranil fotke, drugi filme in n-ti glasbo (ali še huje, vsi vse!), ko lahko vsi dostopajo do centraliziranega vira z večpredstavnino? Okenski strežnik to nalogo opravlja z odliko, saj uporabnika ne mede s črkami pogonov in particijami, marveč preprosto nudi osrednjo razpečevalno mapo. Ta se lahko, zahvaljujoč tehnologiji WHS Driver Extender, razprostira na več pogonih in je z RAIDu podobnim pristopom zrcaljenja vedno zaščitena. Extender nadalje močno olajša dodajanje in menjavo pogonov. Ko v računalo s Home Serverjem zadegaš dodatni disk ali staro 80 GB revše zamenjaš z novim terabajtnikom, čarovnik nekaj časa melje in razporeja podatke, nakar se deljenje ter dostopanje nemoteno nadaljuje. To pomeni, da WHSju načeloma ne more zmanjkati prostora. Pozornejši se boste spomnili, da je slična zmožnost glavni prodajni argument zunanje diskovne enote drobo, o kateri smo nedavno pisali v novicah. Do hranjenih vsebin lahko sicer dostopajo praktično vse naprave, saj za razpečevanje datotek skrbi protokol SMB. Le neposredno pretakanje oziroma strimanje je izvedeno z Windows Media Connectom, kar pomeni, da so odjemalniki lahko PCji z Okni XP ali Razgledom, xbox 360 ter predvajalniki zune, v nekoliko okrnjeni obliki pa še nekaj drugih onegajev, denimo playstation 3.



Strežniku ni treba zasedati prostora na mizi kot pri tej teti iz oglasa. Namestite ga zraven usmerjevalnika in ju skrijte očem.

Zlasti posrečena domislica je oddaljeno dostopanje do informacij. WHS ne oskrbuje le lokalnih računalnikov, marveč mu lahko skozi servis Windows Live dodeliš internetni naslov in se z njim povežeš od koderkoli. To pomeni, da lahko na dopustu fotke na-

lagaš neposredno na domači strežnik ali si od prijatelja na Norveškem pretakaš animeje. Omeniti velja še deljenje tiskalnikov, spremljanje 'zdravja' priklopljenih računal z Visto (če kdo izklopi protivirusnik, WHS na to opozori administratorja) ter razširljivost skozi prosto dostopne vtičnike. In niti s tem strežničkova malha trikov še ni povsem izčrpana.



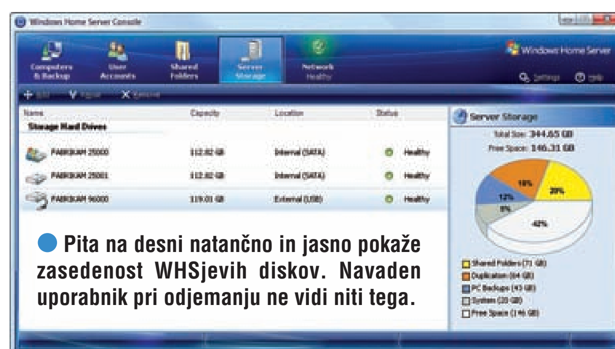
Deljenje datotek je stvar nekaj klikov. Mimogrede, en WHS zmore oskrbovati največ deset računalnikov.

Lajf z WHSjem

Windows Home Server je na voljo izključno v paketu z ustreznim računalom, torej slično kot Windows Media Center. S tem ne bi bilo nič narobe, če bi bili Microsoftovi partnerji podjetnejši s predstavitvami kompletov. Tako pa se je od nam znanih in dostopnih ponudnikov doslej izprsil le HP z modeloma mediasmart EX470 in EX475. Oba sta strojno večidel enaka in sta zgrajena okoli AMDjevih procesorjev sempron ter 512 MB pomnilnika, le da prvi vsebuje enega, drugi pa dva 500 GB diska. Zapakirana sta v privlačni ohišjeci s štirimi hitro dostopnimi mesti za diskovne pogone. Težava? V Sloveniji sta dobavljiva le po naročilu. Načeloma vam lahko pomaga in ustrezen strojček sestavi katerikoli Microsoftov prodajalec, toda najbolje bo, da se obrnete na podjetje Asbis. Kakorkoli, če boste kupovali računalniček za WHS, pomnite, da strojni opremi ni treba biti silovita. Prednost dajte majhnemu ohišju s preprostim dostopom do notranjosti, dočim mora biti procesor najmanj gigaherčen in rama za pol giga. Diskov razumljivo nikoli ni preveč.

Ko strežniček držiš v šapah, namestitev Windows Home Severja ne bi mogla biti bolj preprosta. Kištico je treba zadegati zraven usmerjevalnika, ju povezati z mrežnim kablom, priklopiti napajanje in to je to. Tipkovnica, mišon in zaslon odpadejo, kajti vse delo s serverjem poteka skozi odjemalske kompe skozi softver, poimenovan Windows Home Server Connector. Začetna postavitev traja kake tri minute in bi jo znal opraviti povprečno inteligenten fikus: določitev imena, gesla ter po želji posodobitev. Takoj nato si v osnovnem upraviteljskem vmesniku, kjer poteka delo z arhivi in deljenjem podatkov. Microsoftova trditev o združljivosti z mamkami drži, saj so osnovna opravila skrajno poenostavljena, vmesnik pa po Vistinem zgledu razdeljen na velike zavihke in opremljen z barvitimi, jasnimi ikonami. Da se ti milo stori. Brez skrbi, naprednejši boste našli podrobne nastavitve, le pod bleščečo povrhnjico je treba pošpegati.

Česa očitajočega ni moč povedati niti čez funkcionalnost. WHS med preizkušanjem ni kolcnil niti enkrat in me je po hitrem postopku prepričal v pravilnost Microsoftove vizije. Zlasti pozitiven vtis je naredilo samodejno arhiviranje, saj je tehnologija resnično izpopolnjena. Najprej me je medla majhnost varnostnih kopij, nakar je podrobnejši pregled razkril, da je za to zaslužna pogruntavščina z imenom SIS – Single Instance Store. Ta skrbi, da se shranjene datoteke ne ponavljajo (če je na vsakem kompu v gospodinjstvu zbirka pesmi Rebeke Dremelj, se na strežniku hrani le ena) in da se v posodobljene fajle zapišejo le spremembe. SIS na datoteke gleda z vidika diskovnih gruč (clusterjev) in če v tekstovni dokument dodaš samo nekaj vrstic, se bodo shranile le pripadajoče gruče, ne celotna nova datoteka. To pomeni, da varnostne kopije s časom postajajo vse bolj diskovno varčne, vmes pa je upravitelju vseskozi na voljo izčrpna zgodovina sprememb. Pošteno. Nadalje moram pohvaliti preprost oddaljeni dostop. Ko se navadiš na takojšnjo dostopnost vsega arhiva in medijske knjižnice od koderkoli s širokopasovno povezavo, se je težko vrniti na 'prazgodovinske' metode v slogu devedejev, USB-ključev in prenosnih diskov.



Pita na desni natančno in jasno pokaže zasedenost WHSjevih diskov. Navaden uporabnik pri odjemanju ne vidi niti tega.

Ja ali ne?

Zaključek tradicionalno zapolnim s pridiganjem, komu je izdelek namenjen in v katerih situacijah se ga splača kupiti. Toda Windows Home Server je roba, ki se hvali sama. Argumentov proti sicer ne manjka, od tega, da tipičen bralec Jokerja z eno samo igričarsko mašino itak ne potrebuje večine WHSovih funkcij, prek težav z dobavljivostjo do dejstva, da je moč večino opisanega z Linuxom in Sambo dobiti za natanko 0 EUR (sivi lasje in zrahljani živci ne štejejo).

Toda če spadaš med tiste, na katere so Microsoftovi inženirji med razvojem ciljali z lasersko natančnostjo, se pravi na napredne mladce s pošteno omreženimi domovanji in veliko 'delilne' multimedijske robe, ti zdaj tako ali tako ni več pomoči. Windows Home Server boš dobodil kojci!



Navi se razveseli spoja dveh svojih velikih ljubezni: črk in elektronskih onegajev. Piši-briši knjige so obrnile nov list!

Papir na elektriko

Papir je eden redkih starodavnih izumov, jih val digitalizacije še ni zares odnesel. To pa zato, ker potiskanemu svežnju praktično nič ne manjka. Lepo sede v roko, zlahka ga nosimo okrog, deluje brez baterij, zapisano ohranja v nedogled in zlepa se ne pokvari. Na prelomu stoletja, ko so nerodne zaslone CRT pričeli izpodrivati LCDji, primerni za v žep, je sicer kazalo, da je speštani celulozi odklenkalo. Vznikniili so prvi bralniki e-knjig, Stephen King se je lotil spletne distribucije in oblak internetnih podjetij je prispeval k razmahu e-knjigarn. Zamisel ni bila iz trte izvita. Nenazadnje so elektronske bukve prostorsko veliko manj potratne in ker pri njih odpadejo stroški tiskanja, skladiščenja, prevažanja ter ponujanja v knjigarnah, je vsakomur jasno, da bi morale biti precej cenejše od papirnatih izvedenk.

Zakaj torej še vedno žulimo običajen papir? (Tuco je razmišljanje na to temo priobčil v Jokerju 176. Članek 'Kje so vse e-knjige? ' najdete tudi na stranki, id 4695.) Dejstvo je, da so se tako trg kot tehnologija in knjigotržci v minulem desetletju le počasi prilagajali spremembam. Kljub napovedim e-knjige niso čez noč zacvetele ne cenovno, ne uporabnostno. Čeprav je na spletu mnogo knjigarn z e-bukvami, knjige rade stanejo enako, včasih celo več kot papirnate. Leni (ali pretkani) mešetarji jih namreč neredko tržijo po ceni prve, trdo vezane izdaje. Na mehke in izdatno cenejše ponatise pozabljajo, kakor tudi na to, da kupci ne gremo tako zlahka na limanice. Velike založbe so pri izdajanju e-knjig zato previdne, saj se je trg izkazal za muhastega in kritičnega. Poleg tega jih še vedno pestita vprašanje avtorskih pravic in strah pred nebrzdanim gusarstvom. Tako pride do protislovja, ko je nadobudni e-bralec za svojo poštenost in podpiranje novosti kaznovan, saj mu električna knjiga roke zaveže dosti bolj kot tista iz posušene papirne kaše. Protipiratski ukrepi jo lahko vežejo le na eno napravo ali



● E-knjige so zlasti dobrodošle kot slovarji. Naprednejši bralniki omogočajo navzkrižno iskanje definicij med branjem matične knjige. Ostali zmorejo le preproste zaznamke.

uporabniški račun, tiskanje je onemogočeno, ko jo prebere, je ne more prodati naprej.

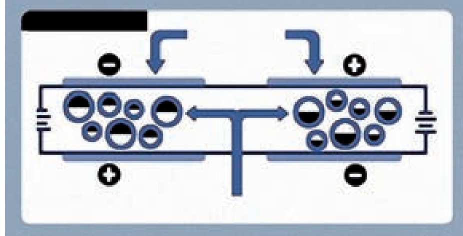
In še odvisen je od zunanje naprave, za katero je nenazadnje tudi treba odšteti denarce. Elcedejski bralniki so bili dolgo nerodni in dragi, zato se je e-čitanje umaknilo v ozadje in postalo domena navdušencev. Taki e-tekste mnogokrat vsrkavamo z monitorjev, dlančnikov, mobilnikov in igralnih naprav, kot sta PSP in DS. A ni ga junaka, ki bo čitavsko dlje časa zdržal ob kaki nokiji ali DSovih miniaturnih zaslončkih, recimo pri pravkar izdani knjižni zbirki 100 Classic Book Collection. Da o omejenem trajanju baterije ne govorim. Tudi z ostalimi prenosnimi onegaji je tako – branje z ekrana se lahko pred držanjem knjige v roki skrije kljub vsemu napredku.

Toda na obzorju se vseeno riše luč. E-knjige doživljajo preporod, in sicer predvsem zaradi sveže tehnologije. Dobili smo namreč zaslone, ki branje na baterije skorajda približajo popolnosti prave knjige, kar pomeni visok kontrast, prijaznost do oči in skrajno varčnost z energijo. Kako delujejo, kje se skrivajo in kam gredo, bo orisano na naslednjih straneh. Ki jih boste nekoč bržda čitali na e-bralnikih ...

Prebrisana tinta

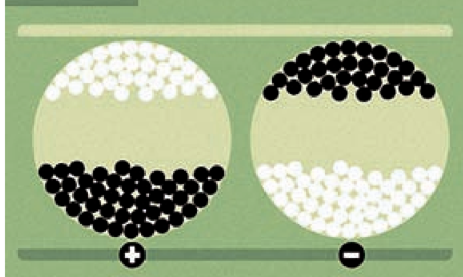
Elektronsko črnilo ni pravkar brizgnilo iz kotla, saj grobi začetki tehnologije EPD (Electronic Paper Display) segajo v sedemdeseta leta. Tedaj se je v ameriškem podjetju Xerox rodil smartpaper, med elektrodi ujeta plast drobnih kroglic, ki so imele eno belo in eno črno polovico. Polobli sta bili različno nabiti in z uravnavanjem električnega polja so se kroglice vrtele ter namozaičile sliko. S tem se je rodilo gibanje za napredek in razvoj refleksijskih zaslonov. Skrivnost EPDjev je namreč v tem, da je nosilec podobe, tako kot pri običajnem potiskanem papirju, odbita svetloba, ne ozadna osvetlitev, ki žge iz zaslonov LCD. Ti poleg tega utripajo, saj sliko izrisujejo znova in znova več desetkrat v sekundi. Ko e-tintni zaslon sliko izriše, je ta stabilna in za ohranjanje ne potrebuje dodatne energije. Vidna ostane celo, ko napravo izklopimo. Odbojnost ima še to dobro lastnost, da se e-črnilni zasloni odlično obnesejo celo pod nenavadnimi koti gledanja in na močnem soncu, kjer tekočekristalniki zbledijo. Hkrati pa to pomeni, da se kot papir obnašajo tudi v temi, saj ozadno sijanje zaradi neprepustnih barvil ni mogo-

če. Pomagati si je torej treba z bralnimi lučkami, ki zaslon osvetlijo od spredaj.
Čeprav se je s pametnim papirjem pričela ukvarjati ločena skupina Gyricon, se matični Xerox za zamisel ni dovolj ogrel in je nos raje tiščal v tiskalnike. Tako se ni dosti zgodilo, dokler niso za podobno zamisel koncem devetdesetih poprijeli na tehniški univerzi MIT. Nastalo je podjetjece E-Ink in k sodelovanju zgodaj pritegnilo velike partnerje, kot so Intel, Motorola ter japonski tiskarski gigant Toppan. Najvidnejše je sodelovanje s Philipsom, ki je paletam črnila priskrbel ozadno vezje.



Xeroxovi elektronski listi so iz množice vrtljivih, dvobarvnih kroglic, vloženih v oljno tekočino. Sistem poslovno ni uspel in je skoraj povsem izginil.

Medtem ko je Xerox kroglice rolal, se je E-Ink poslužil elektroforeze. Ta pomeni gibanje nabitih delcev, razpršenih v tekočini, ki je izpostavljena električnemu polju. E-inkovski zaslon je sestavljen iz majcenih prozornih kapsul, v katerih plava mešanica črnih in belih kosmičev. Delci barvil so različno naelektreni in se premikajo glede na električno silo. Če je pod plastjo kapsul pozitiven naboj, se beli, pozitivno nabiti delci titanijevega dioksida odmaknejo proti vrhu krogle. Tedaj je slika, ki jo vidimo, bela. Ko se elektrodi zamenjata, se zgodi obratno in na površje splavajo drobtinice črnega pigmenta. Da iz črno-bele zmešnjave razločimo črke, ples barvil krmili ozadna elektronika. Tu so preboj omogočili plastični tranzistorji, ki jih je na podlago moč kar nabrizgati. Čeprav organski materiali niso zmožni tolikšne natančnosti kot polprevodniki iz silicija, je tehnologija opazno cenejša. Tudi to je E-Inku omogočilo prevlado nad konkurenčnim Gyriconom, saj ta stroškov ni zmogel dovolj zmanjšati in je leta 2005 zaprl duri.



Aktualni e-papir deluje na podlagi elektroforeze. Različno nabiti delci barvil potujejo gor in dol glede na električno polje med elektrodama.

Čeprav se z razvojem EPDjev ukvarjajo tudi drugi, so bistroumneži iz firme E-Ink prvi in zaekrat edini dosegli zadovoljivo razmerje med ceno ter kvaliteto. Tehnologijo, zavarovano z več kot sto patenti, tržijo širom sveta. Eden prvih trgovinskih rezultatov so bralniki e-knjig, katerih ponudba se je zadnje čase okrepila.

RAZŠIRJENOST E-TINTE

E-Ink je poleg elektronskih knjig vzbudil zanimanje še marsikod, kjer pride prav varčen in kvaliteten zaslon. Vse se je začelo z oglasnimi panoji, tablami v javnem prevozu in velikanskimi stenskimi urami. Kmalu pa so e-črnilo pričele piti tudi manjše naprave.

USB-ključ
Lexar jumpdrive ima v ohišje vdelan E-Inkov kazalnik napolnjenosti. Indikator z nizom desetih kvadratkov zgolj ošinemo in že vemo, ali je na ključu še prostor za najnovejši del omiljene nadaljevanke. Napravice različnih kapacitet je moč dobiti tudi pri nas.

Mobilni telefoni
Motorola fone F3 je poceni mobilnik, namenjen nezahtevnežem in trgom v razvoju. Krasi ga segmentni zaslon iz e-črnila, ki je energijsko zelo skromen in primeren za uporabo na prostem. Ker ne potrebuje zajetne baterije, je ohišje tanko in dokaj elegantno. Za nameček je izrazito odporno na padce, prah in nepazljivo ravnanje, kar so YouTubarji slikovito preizkusili. Sama telefončka na ta način nisem mučila, je pa on zato mene z Motorolinim pregovorno neprijaznim vmesnikom, ki je iz mene izvabljal krike groze ob pisanju SMSov in pregledovanju imenika. Okleščenost pač ni za vsakogar in motofone je zdaj že izginil iz trgovin, čeprav se ga še dobi na spletnih bolšjakih za nekaj desetakov.
Še en e-tintarski mobilnik je casio hitachi W61H, le da je pri njem e-črnilo uporabljeno zgolj v dekorativnem smislu. Primarno prikazovalo je iz tekočih kristalov, na zunanjo školjko pa so namestili plast reflektivne tinte, ki prikazuje različne vzorčke. Maneken je za zdaj ugledal le japonski trg.

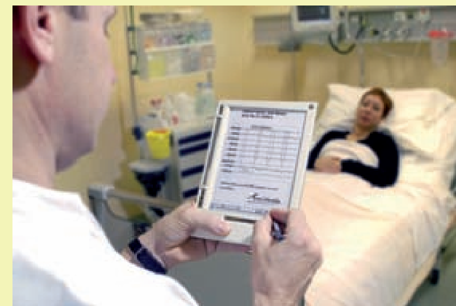
Vizionarski prenosnik
Intel je pred dobrim letom predstavil konceptni prenosnik lorado. Še več pozornosti kot notesnikova tankost in lahkost je vzbudila njegova srajčka, v katero je vdelan e-tintni zaslon. Displej se poveže z računalom in skrbi, da so izbrani podatki na voljo, čeravno je računalo izklopljeno. Kdaj bomo lahko kaj takega kupili, še ne povedo.



Zapestne ure
E-tinto je v ročno uro prvi nalil Seiko in jo poimenoval spectrum. Posebnost je bil ukrivljen zaslon, ki je sledil poteku zapestja. Kasneje so izdali še žensko zapestnico, ki je imela zaslon položen okrog in okrog masivnega jekla. Vzorčki so se spreminjali skladno s počutjem uporabnice: bili so delovni ali zasanjani (na PMS so pozabili).
Seikovi prestižni merilki časa nista prišli do navadnih uporabnikov, zato pa je to uspelo hongkonškemu podjetju Art Technology. Njihove ure se imenujejo phosphor in so z okrog 250 $ desetkrat cenejše od Seikovih, prodajajo pa jih tudi po spletu. Številčnice kombinirajo analogno z digitalnim in omogočajo spreminjanje ozadja oziroma prikaza.

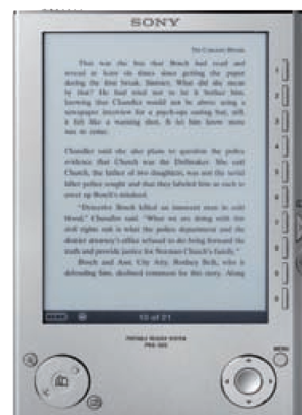
Prikazovalniki vremena
Ameriški Ambient izdeluje napravice, ki nevsiljivo prikazujejo izbrane informacije. Znano je zlasti po digitalnih vremenskih koledarčkih in eden takih je dobil segmentni zaslon iz e-črnila. Zanimiva domislica je povezava z dežnikom, saj ta lučkasto utripa, da ga ne pozabimo doma, če so napovedane padavine.

Elektronska kartoteka
Emano Tec je čezlužna tvrdka, katere glavni produkt je bolnišnična kartoteka iz e-papirja. Medtab ima podoben zaslon kot iliad. Po njem je moč pisati, ga razkuževati in se do njega nasploh vesti kot do ostalega hospitalnega inventarja.



Knjižnica v žepu

E-čitalne priprave se v grobem delijo na dve sorti: na knjigam podobne suhce in na večje debeluščke, ki bolj ciljajo na zahtevno ali poslovno rabo. Preizkusila sem jih pet, tri iz prve in dva iz druge skupine. Primerjavo s številskimi podatki najdete v tabeli.
Lažjo kategorijo sestavljajo hanlin V3, cybook gen3 in sony reader PRS-505. Skupnega imajo mnogo. Vsi imajo šestpalčen črno-bel ekran, zapakiran v tanko, malemu zvezku podobno ohišje. Njihov navidezni papir je na pogled res osupljivo podoben pravemu, a hkrati je treba vedeti, da je neogibna slabost počasno osveževanje.



Sonyjev bralnik se ponaša z zelo privlačno zunanjostjo. Softversko je malce manj dodelan.

Premeščanje delčkov pač terja svoj čas in za obračanje knjižnih strani je treba počakati kake pol sekunde. Izris slik lahko traja še dlje. Zato so brskanje po menijih, iskanje strani in podobno precej mučna opravila. Takisto je treba sprejeti pobliskovanje med obračanjem strani. Ko priprava izrisuje nov list, namreč pomete ves zaslon in pri tem mežikne kot novoletna jelka. A se navadiš, zakaj taka je cena današnjega e-papirja. Baterije so vzdržljive in ker bralniki iz njih srkajo le med obračanjem strani, ob občasni rabi zdržijo več tednov. Kot bonbonček vsi trije čitalni-

ki dodajo osnovno predvajanje mp3jev in ogledovanje slik. Slednje v črni in beli ni vzburjajoče, prav pa zna priti pri stripih, čeprav je diagonala zanje dokaj majhna. Neudobno zna biti tudi, ker povečevanje slik in datotek pdf ne deluje vedno tako gladko in prijetno, kot bi si človek želel. Drugače je s tekstom, kjer je spreminjanje velikosti in pisav dokaj enostavno.
Povedano si torej delijo vsi našteti bralniki, zato zdaj razdrimo kako na konkretnih primerih. K nam je prvi prispel hanlin V3, ki ga izdeluje kitajski Jinke Electronics. Ker sodeluje z mnogimi distributorji, je čitalo preoblečeno v številne blagovne znamke. Tod ga poznamo pod imenom kolibri V3, zastopa pa ga ljubljansko podjetje EPTS, drugače eden od E-Inkovih poslovnih partnerjev. Pri lokalizaciji so se potrudili in kolibri je zaenkrat edini tovrsten onegaj s slovenskimi meniji. Čeprav sta dizajn in slog izdelave nepreglednjivo poševnooka, je brencelj zelo odziven, preprost in priročen za rabo. Njegov največji plus je širokogrudnost glede vrst datotek, saj prebavlja robo, ki se vsem drugim zatakne v goltancih. Na voljo sta osnovni komplet, ki poleg bralnika za 275 evrov prinaša le še USB-kabel, in z dobroticami naphani premium. Ta za dodatnih 70 EUR navrže zaščitno srajčko, kartico SD in bralnik zanjo, slušalke, omrežni adapter ter zapestni trak.
Cybook gen3 prav tako korenini v Aziji. Francosko podjetje Bookeen je za osnovo vzelo kitajski starebook in ga malce sfriziralo. Dobili smo na otip plastičen, a izrazito tanek in med vsemi najlažji izdelek. Pri osveževanju je možen izklop pobliskavanja strani. Tako se spremenijo le potrebni deli, čeprav za delovanje zaslona to ni optimalno. Vmesnik stavi na grafičnost in datoteke razloži na skupno ploščo, z nastavljanjem v meniju pa določaš, kaj bi rad videl in česa ne. Izbirnik je preprost in ne okoliši, tako da je upravljanje dokaj prijetno. Tako kot pri hanlinu sta naprodaj dva paketa: osnovni za 280 evrov in prestižni za stotaka več, ki prinaša podoben nabor dodatkov. Za Slovenijo ga prodaja Mladinska knjiga v spletni knjigarni Emka.si.
Sony reader PRS-505 še nima slovenskega zastopnika, gre pa za Sonyjevo tretjo generacijo prikazovalnikov črk. Japonski gigant na tem področju orje ledino, saj je že pet let tega za japonski trg izdal prvo bralno napravo, librie. Poskus je veselo pogorel, ker je pretiraval z zaščito DRM. Prikazoval je izključno knjige v eksotičnem formatu bbeb, ki so jih tržili samo v Sonyjevi spletni knjigarni, in še te so se po dveh mesecih izbrisale! Genialen način za pospeševanje prodaje. No, iz napak so se vendarle nečesa naučili in za naslednika, model PRS-500, razrahljali gusarsko zanko. Petstotica je skupaj s spletno knjigarno, kjer nakupljene knjige v bralnik prenašaš z računala, hkrati prva ugledala police ameriških trgovin.
PRS-505 je njena nekoliko osvežena in predelana, dobro leto stara inačica. Vanjo so vdelali e-črnilni zaslon druge generacije, imenovane vizplex. Čeprav imata slednjega tudi hanlin in cybook, sony kaže kanec kvalitetnejšo sliko. Od kitajskih pogruntavščin se loči tudi po dodelani izdelavi. Namesto s plastiko tu rokuješ s privlačnim ohišjem iz kovine v srebrni, temno modri in vinsko rdeči barvi. Omrežni polnilnik je treba dokupiti, je pa zraven ličen ovitek. Bralnik je od lanske jeseni na voljo tudi v Evropi, saj ga je čez lužo pripeljala angleška knjigarska veriga Waterstone's. 194 funtov ob zdajšnjem ugodnem menjalnem razmerju pomeni malo več kot 200 evrov. Pri tem je dobro vedeti, da ima lepotec v ZDA že nekaj mesecev naslednika. Model PRS-700 je prinesel dotikabilni zaslon, ki omogoča pisanje opomb, in vdelano bralno lučko, ki je nima noben od testiranih modelov. Luksuz pa ni brez stranskih učinkov, saj ima novinec ob višji ceni še nekoliko slabši kontrast slike in porabi več energije.



Cybookove stranske gumbke zlahka pritisneš ponevedoma. Osrednjo komandirno funkcijo ima kvadrat desno spodaj.

Lastnoročni zapiski

Naprednejša skupina bralnikov je trenutno domena nizozemskega podjetja Irex. Tako kot cybook nam je tudi te naprave posodila in jih kani tržiti Mladinska knjiga. Med drugim so na prodaj na proizvajalčevi pagini Irexshop.com, ki v britanski različici skriva kul knjigarno Libresco.
Irexovi izdelki se od prejšnje trojice ločijo tako po dimenzijah kot po namembnosti in funkcijah. V primežu sem imela dva modela, iliad ter digital reader 1000 S. Iliad je starejši in ima osempalčni zaslon, digital reader pa se diči z desetimi palci in se po velikosti močno približa sklopljenemu prenosniku. Veličino oba začinita z Wacomovim dotikabilnim vmesnikom, kar pomeni, da lahko po filetih pdf in jpg prosto čečkaš, rišeš in pišeš. Pri tem moreš svinčniku spreminjati debelino in stopnjo sivine, kracarije pa se shranijo v obliki ločenih metapodatkov. Da jih zaprmej združiš z želenim dokumentom, moraš vse skupaj priključiti na računalnik in pognati spremljevalni softver. Čeprav odzivnost in natančnost pisarij nista vesoljski, bo možnost pri nišnih uporabnikih gotovo vzbudila zanimanje.
A kakor zna biti praktična, dotikabilnost žal pomeni večjo požrešnost. Digital reader prižgan zdrži le eno popoldne, čeravno ga ne nadleguješ. Iliad naj bi imel dovolj soka za deset do petnajst ur branja, toda če ga odložiš in nanj pozabiš, kar pri knjigah ni redkost, mrkne dosti prej od manjših konkurentov. Inženirji do varčnega načina očitno še niso prišli, kar bralniku ne



Digital reader ima konkreten zaslon, zato mu gre prikazovanje neknjižnega gradiva najbolje od rok. Manjši modeli se za silo trudijo s povečevanjem in ležečim položajem.



Bralniki bi nam nekoč radi dostavljali tudi časopise. Ob jutranji kavi bi nas čakale sveže novice, ki bi sproti kapljale čez ves dan. Evropa je še na stopnji pilotskih poskusov.

more biti v ponos. Nadalje je hecno, da iliad uradno ne podpira kartic SD, čeprav je tu popustil celo Sony. Za šlamparijo se delno odkupi z vhodom za USB-ključ, čeprav ta k že tako masivnemu ohišju doprinese še šrtlečo anteno.

Kar se nadzora tiče, ima digital reader tri skupine na dotik občutljivih mest, ki se jih da ob obilici naključnega pritiskanja k sreči zakleniti. Iliad je bolj gumbast in premišljen, zlasti posrečena je velika, udobna tipka vzdolž celotne leve stranice zaslona. Pravzaprav gre za paličico, namenjeno listanju po straneh. Zraven so na voljo tako običajne tipke kot tapkalni vmesnik. Tega so si zamislili kot drobne ikone na dnu strani, ki so brez navodil dokaj neintuitivne.



● **Ko prvič ugledaš e-papir, misliš, da je na napravo nalepljen izrezek pravega. Prepričajte se sami, iliad je na ogled v ljubljanskem Konzorciju.**

Oba irexa imata enako cenovno postavko: 599 EUR oziroma stotaka manj, če vzameš oskubljeno različico iliada, nezmožno brezžičnega povezovanja z računalom. Za keš v nasprotju z malimi konkurenti ne dobiš zaščitne torbice, niti ne slušalk, saj nabildanca ne predvajata glasbe. Digital reader nima niti polnilnika za vtičnico, tako da si obsojen na polnjenje po kablu USB. Cena je vsekakor zasoljena in bralnika bosta dom našla le pri zahtevnih uporabnikih, ki natanko vedo, kaj hočejo.

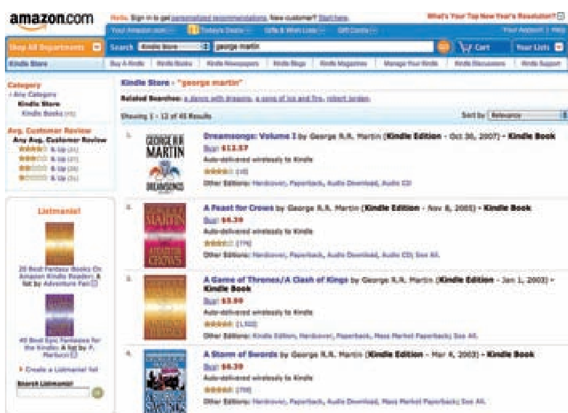
Kdaj se bo vnelo?

Amazonov Kindle je edini e-papirnež, ki ga nisem preizkusila, ker je žal na voljo le v ZDA. Na sceno je prišel šele pred dobrim letom, a je takrat dvignil več prahu kot vsi ostali pred njim skupaj. Nekaj zaradi očesne neprivlačnosti, nekaj pa zaradi revolucionarne novosti, slične oni, ki je v višave izstrelila ipod. Čarobna beseda pri slednjem je bila Itunes, pri kindlu pa



● **Lepotni vidik gor ali dol, Kindle je zaradi spletovanja oborožen s polno tipkovnico. Toliko knofov nismo videli vse od pokojnega librieja.**

	Jinke hanlin V3	Bookeen cybook gen3	Sony PRS-505	Irex iliad	Irex digital reader 1000 S
zaslon	6", 600x800	6", 600x800	6", 600x80	8", 768x1024	10", 1024x128
dotikabilnost	ne	ne	ne	da	da
razširljivost	SD	SD	SD, memory stick	CF, MMC, USB ključ	SD
pomnilnik	512 MB	512 MB	256 MB	128 MB	nič
teža	238 g	177 g	250 g	436 g	596 g
brezžičnost	ne	ne	ne	da	ne
formati	pdf, txt, rtf, doc, chm, fb2, html, wolf, djvu, lit, epub, ppt, tif mobipocket, jpg, gif, bmp, png	pdf, txt, html, mobipocket, palmdoc, gif, png, jpg	pdf, txt, rtf, bbeb, jpg, gif, bmp, png	pdf, txt, html, mobipocket, jpg, bmp, png	pdf, txt, html, mobipocket, ppt, jpg, gif,bmp, png, tif
cena	275 / 345 €	280 / 380 €	194 £	599 €	599 €



Cenovna politika se od knjige do knjige razlikuje. Amazon je tudi tu ubral znano taktiko, ko nekatere artikle lahko prodaja poceni, saj se mu mošnjiček debeli drugod.

je Whispernet. Amazon je namreč segel v roko telekomunikacijskemu ponudniku Sprint in bralnik opremil z modemom EVDO. To je ameriški telekomunikacijski standard tretje generacije, ki je podoben našemu UMTSu, a z njim ni združljiv. Kindle je tako stalno na mreži, da lahko ti neposredno in brez pomoči računala (slišiš, Sony?!) kupuješ e-knjige iz Amazonove rastoče ponudbe. Če komu ni jasno: to pomeni, da pri nas servisa ni na voljo sploh. Omrežje, ki se razprostira čez Združene države, je zmogljivo in fileti nezajetni, zato so stotisoči knjig oddaljeni le par klikov. Naročnine na storitev ni, brezžična dostava pa je vključena v ceno – kljub temu, da so te dosledno nižje od papirnatih, česar za premnoge ostale e-knjigarje ni moč trditi. Sicer je res, da v digitalni obliki marsičesa ni, pri čemer ne govorim le o starih, obskurnih tekstičih. Pri skoku v elektrone recimo še vedno trmari Harry Potter, iskalnik onemi pri Robertu Rankinu, luknja zija pri strokovnih in praktičnih knjigah v slogu kuharic. No, prej ali slej bodo na vlak skočili celo najbolj trmoglavi. Če ne zaradi drugega, zato, ker je k vsaki knjigi, ki ni na voljo za kindle, pridodana pobuda kupcev za teženje založnikom.

Kindlove knjige so predelane v zaščiten format azw, poleg njih pa Whispernet nudi naročanje časopisja in blogov ter podobno hrano za možgane. Premišljeno, kajti raziskave kažejo, da si spletni dnevniki in ostale vsebine režejo vse več bralne pogače. Da je mera polna, kindle za svojih 359 dolarjev omogoča še zastonjsko brskanje po spletu. Amazon je tako edini, ki se je zapičil naravnost v srž elektronskega branja. Če bo nadaljeval v začrtani smeri, se e-branju obetajo zanimivi časi.

Nadaljevanje sage

Pogost očitek današnjim bralnikom je, da za svoj denar ne nudijo dovolj muzike, predvajanje empetrijev gor ali dol. Saj je res, da se zdijo knjigožercem e-črnilo, skromna poraba in možnost nošnje cele knjižnice mana z neba. A hkrati je nespregledljivo, da monokromatska, za branje ozko specializirana čudesa množic ne morejo obnoreti. Naprave so še v plenicah in cena je visoka, ponudba vsebine pa predraga in omejena. Misel, da moraš k denarcem za čitalo prišteti še izdatek za knjige, ni privlačna, sploh v tistem delu sveta, ki je odrezan od amazonskega raja. Čeprav je na spletu kar nekaj dobrodelnih strani z brezplačno literaturo, branje starih klasik ni nekaj, v kar bi človek zlahka investiral tristo evrov in več. Iznajdljivim to ne bo velik trn v peti, a masovnega uspeha brez bogate izbire literature in lahkotnega kupovanja ne bo.

Za lokalne trge prav tako ni nepomembno, da je večina knjig v angleščini. Slovenske vsebine se je sicer poleg zastonjske, zaprašene Besede *(omnibus.se/beseda)* lotila še Ruslica *(ruslica.si)*, Večerova založba in spletna prodajalna e-knjig. Naprodaj ima dobrih sto naslovov domačih avtorjev. Stari klasiki tipa Cankar in Aškerc so po dva evra, novejši v slogu Bogdana Novaka po pet do sedem. A roko na srce, za pravi uspeh bo treba ponudbo prevetriti in obogatiti. Čakamo na podobno potezo drugih založb, zlasti Mladinske knjige in njene Emke, ki je že zagrizla v trženje bralnikov.

Pri napredku samega hardvera se največ govori o barvah in predvajanju filmčkov. Oboje je zaradi narave e-tinte težavno. E-Ink je barvne prototipe prikazal že leta 2002, filmoidne s tridesetimi sličicami na sekundo pa leta 2007. A oboje je še daleč od trgovin. Nemara jih bo pri gonji za pisanimi podobicami prehitela konkurenca. Daleč so recimo prišli pri Fujitsu Siemensu, kjer razvijajo lastno različico refleksivnega zaslona. Na Japonskem so že izdali bralnik flepia z barvnim displejem, ki je na voljo v velikostih A4 in A5. Ker staneta toliko kot konkreten avto, verjetno ne bosta prodajni uspešnici. Na barvitem e-papirju dela tudi podjetje Qualcomm. Njihova vizija se imenuje mirasol in deluje na drugačni osnovi kot E-Inkova tehnologija, vidijo pa jo kot neposredno konkurenco, ne le dopolnilo zaslonom LCD.



Vsi si želimo, da bi bile prenosne naprave čim manjše, a se hkrati zmrdujemo nad miniaturnimi zaslončki. Onegaj readius bo prvi, ki se bo trudil ugoditi obema kapricama.



Ameriška revija Esquire je oktobra v omejeni nakladi objavila prvo naslovnico z okencem iz e-črnila. Na notranji strani je še en animiran zaslon, ki ga je v oglasne namene zakupil Ford.

Glede barv se torej počasi premika. Toda elektronski papir se pravemu bliža še na drugih področjih. Eno od teh je tankost, ki prinaša prožnost in zložljivost. Poleg e-inka se gibkim displejem dobro posojajo tudi druge sodobne tehnologije, kot je OLED. Tovrstna prikazovala znajo v prihodnosti imeti široko uporabnost. Ena od zamisli je interaktivna obleka, ki jo je navdušeno pograbila vojska. Našitki na uniformah bi lahko kazali zemljevide, kamuflaža bi dobila povsem nov pomen in podobno. No, cunje so stvar prihodnosti, naprave, iz katerih bi zaslon izvlekli kot roleto, pa so že bliže. Polymer Vision, Philipsova hčerinska firma, namerava še letos sploviti križanca med telefonom in bralnikom. Readius bo velik približno kot mobilnik in bo skrival pregiben, petpalčni zaslonček iz e-papirja. Ko ga ne bomo potrebovali, bomo displej zvili kot palačinko. Demonstracija prototipov je razkrila izrazito urnost pri osveževanju slike, ki nekajkrat presega današnji dremež. Vzdržljivost tanke plastike, iz katere je zaslon, naj bi bila na nivoju, tako kot podpornega mehanizma v ozadju. Z mobilniškega stališča bo malček podpiral kup podatkovnih protokolov, s HSDPA na čelu. Je pa res, da je telefonirna uporabnost vsled odsotnosti fizične tipkovnice, slušalke in mikrofona malce vprašljiva. Domislica bo od ploščatih naprav, ki se trudijo spominjati na knjige, torej precej različna, višja pa bo tudi cena. Za distribucijo pri naših zahodnih sosedih se že je zagrel TIM. Medtem ko readius cilja na žepe, pa angleški Plastic Logic bolj meri v sfere, kjer se zdaj sončijo Irexovi velikani. Njihov bralnik bo še prostranejši od digital readerja, a tanjši in s steklovinastim videzom precej elegantnejši. Upravljali ga bomo s prsti in ker se je namenil biti ultimativno pregledovalo dokumentov, velja biti vsekakor na preži.

Če pogledamo še čez plot k sosedom, Amazon glede kindlovega naslednika vztrajno molči. In zadržuje nasmeh do ušes, ker je prva generacija besno razprodana. Amazonarji so ga lani spravili v promet več kot vseh ostalih gizmov, vključno z Nintendovim DSom. K uspehu je gotovo pripomogla reklama z Oprah, ki da se od svojega požigalca ne loči več. No, kljub skrivnostnosti je na splet že spolzelo nekaj neuradnega slikovnega materiala, kjer kindle 2 ne deluje opazno elegantneje od sedanjega. Ampak estetika je itak drugotna, veliko več bi nam pomenila širitev Šepetoneta izven ZDA. Kar se tega tiče, se Amazon bojda še pogaja z evropskimi ponudniki brezžičnih storitev. Postopek je zaradi evropske razdrobljenosti težavnejši kot v Ameriki, vendar upamo na najboljše. Tehnologija, naj bo še tako napredna in privlačna, je brez vsebine le prazna senca. Nudenje celovite storitve je pravi recept, da e-knjige zaživijo in se pokažejo v najboljši luči.



Fujitsu Siemens je glede svojih e-papirnih podvigov tišji kot E-Ink, a je na Japonskem že izdal prvi bralnik v barvah. Žal je flepia pregrešno draga.

Manhunt 2

Pa smo ga Evropejci le dočakali, več kot leto po ameriškem izidu. Manhunt 2, nadaljevanje ene najbolj nasilnih akcijskih pustolovščin prejšnje generacije. Toliko časa je založnik Rockstar potreboval, da se je po nizu pritožb pobotal s cenzorji, ki so zavračali starostno označbo, saj naj bi igra ne izpolnjevala niti pogojev za prodajo polnoletnim osebam. Ker nasilne igrice kvarijo slehernika! Problemu pretirane nasilnosti so se Zvezdniki ognili z elegantnim, čeprav za nas zdrave igralce, ki še razlikujemo med fantazijo in realnostjo, malce tečnim posegom. Znamenite prizore okrutnih usmrtitev, s katerimi glavni lik največkrat pokonča svoje žrtve, so prelili z grafičnim vazelinom, ki dodobra prikrije akcijo na teveju. Efekt zabrisanosti je v verziji za wii še nekoliko bolj poudarjen kot na playstationu 2. Poleg tega je temačna podoba, ki ni za odmet, vrhunska pa tudi ni, zaradi hardverske podhranjenosti in nizkih izhodnih ločljivosti obeh sobnih mašinc ter PSPja itak dovolj nerealistična, da nas klavski detajli ne bi mogli zmutirati v serijske morilce.



Na spletu se je že mesec dni pred ameriškim izidom znašla necenzurirana verzija za PS2. Inačici za PSP in wii so malo kasneje preuredili hekerji.

Toda, roko na izruvano srce, turobno vzdušje zaradi tega ne utrpi večje škode. Ni treba veliko domišljije, da si predstavljamo, kako možiček, ki ga nadzorujemo iz tretje perspektive, ljudi zaduši z najlonsko vrečko, jim s pajserjem ravna hrbtenice, z ostrim kosom stekla očisti očesni votlini ali jim z dvocevko iz neposredne bližine pospremi betico do najbližje stene. Način mesarjenja je, tako kot v prvencu, odvisen od tega, katero vrsto artefakta smrti (te nabiramo sproti) uporabimo in kako dolgo tiščimo gumb, kar botruje trem stopnjam brutalizacije. Medtem ko na PS2 in PSPju vse opravimo z običajnim pritiskanjem knofov, wiijeva inačica zahteva suvanje wiimota in nunčaka v zahtevane smeri, s čimer približno oponašamo morilske poteze. To malce pripomore k vzdušju, a je daleč od kakega morilskega simulatorja, kakor je trdil Jack Thompson. Zlasti so zadovoljujoči priložnostni finiši, ki nam jih občasno nudi okolica, recimo ubijalski naskoki z balkonov, sežiganja in obešanja. Manhuntu 2 res ne gre oporekati patološke nalezljivosti zaradi surovih prijemov, ki jih spremljajo kurjepoltni kriki in podobni srhljivi zvočni učinki, ne glede na delno zabrisanost in golido spranih tesktur.



Standardi za cenzuro špilov so smešni. Usmrtitve so zabrisali, dočim sodnikov to, da se je naokoli moč sprehajati z beticami obglavljencev, ni motilo.

Usjali pa so ga avtorji drugod. Začenši pri fabuli, ki z ono iz izvirnika nima tako rekoč nobene zveze. Pripoved o Danielu Lambu, ki s spremljevalcem nejasne pripadnosti uide iz norišnice, je sicer nekako zanimiva. Piflarsko izgledajoči, a nadvse kruti Danko si skuša z obiskovanjem (njemu) znanih in novih lokacij povrniti spomin ter odkriti, kdo stoji za organizacijo Projekt, katere stekli psi so mu na sledi. Tako nas fabula dogajalno vleče od nivoja do nivoja, a se sčasoma izkaže za pretirano zmedeno in povprečno režirano. Hkrati se naravi našega početja v igri posoja dosti manj kot zgodba Jamesa Earla Casha, junaka prvenca, saj je njegova pripoved pod kilogrami seciranih udov in kilometri razparanega drobovja skrivala premeteno kritiko televizijske spektakularizacije človeškega stanja. Drugi Moželov tako visoko – ali, če hočete, nizko – ne poseže nikoli.



Premočrtnost nivojev občasno prekine plazenje po ozkih koridorjih. Bolje kot nič, a vseeno premalo.

Še bolj mešane občutke pusti tiholazenje po nekaj več kot ducatu enosmerno zasnovanih okolišev. Z zahrbtnim zasledovanjem paznikov, ki ob zaznanju ropota (tega lahko namensko izzovemo z lučanjem steklenic in opek ter trkanjem po stenah) ali bežnem zazretju v našo očalasto malenkost prestavijo v preiskovalni način, ni v osnovi nič narobe. Skrivanje za vogali in v temnih kotičkih, kjer smo nevidni in od koder v miru študiramo obhodne navade sovragov, ima za posledico lično igranje skrivalnic, ki spomni na ono iz Metal Geara in Splinter Cella. A kaj, ko si kmalu ni več moč zatiskati oči pred nesposobnostjo nasprotnikov z umetnimi možgani. Izprijenci naj bi postajali čedalje boljši lovci, v resnici pa je rešilni pobeg vselej na dosegu. Celo pred kasnejšimi nepridipravi, ki so v primerjavi z začetnimi bolje oboroženi, opremljeni s svetilkami in poznajo osnovno grupno preiskovanje. Direktno snidenje z dvema ali tremi pripadniki enot SWAT, snajperskimi vojaki, fanatičnimi člani bande Legion in zamaskiranimi Bloodhoundi nam lahko hitro pogloda zdravje, a v večini primerov zadostuje, da jo ob kritični zapazitvi podruhamo v temo za ovinkom in počakamo, da se sledniki pomirijo. QTE-dogodki, kjer pred najbolj vztrajnimi vohljači ostanemo skriti zavoljo pravočasnega pritiskanja knofov v skladu s simboli na zaslonu (na wiiju moramo igrator držati pri miru na sredini ekrana), so odvečni. Tiholazniška shema pa v zadnjih dveh tretjinah premočrtne, približno osemurne epopeje, ko se dokopljemo do občutno pre(vse)mo(go)čnega strelnega orožja, malodane razpade. Nizek udarec celo za tako nizkoten špil.



Lovcev se je moč tepežkalno odkrižati tudi iz neposredne bližine. Špil pozna celo blokiranje, toda vztrajati ne gre. Posledica je vidna na sliki.

Omeniti bi šlo še kako nelaskavo malenkost – iz nerazumljivega razloga recimo ni moč popokati vseh električnih virov svetlobe, spremni kompanjon, ki nastopa v animacijah in nas govorno bodri, pa med igranjem ponikne neznano kam. A bodi dovolj, če rečem, da sicer zadostnemu Manhuntu 2 najbolj zamerim, da je glede na predhodnika napredoval kvečjemu za konico falusa. Par uric pozabljive krvošpricne akcije pač ne more odtehtati štirih let dokaj visokih pričakovanj!



Škoda, da avtorji v stopnje niso vključili več svetlobnih igric. Sovragom se za hrbte večkrat prikrademo mimo ritmično utripajoče razsvetljave.

67 *Case se pred zasledujočimi perverzneži skrije v jekleno devico. Jajks!*

PS2 / wii / PSP — Rockstar

Shaun White Snowboarding: Road Trip

Mali plastični prijatelj, s katerim je dosti heca, je spet dobil samosvoj odvrtek izdelka za večje sisteme. A v tem primeru smo Ubiju hvaležni, saj so se odločili, da bodo izkoristili, kar wii ponuja. Ergo, desko iz Wii Fita, ki je idealna za deskarščine. Nesmiselno je tajiti, da je glavni čar wiijevega Shaun White Snowboardinga ravno nadzor lika z zviranjem po plohu, in tega so odlično zadeli.
Prostega načina iz verzije za PC, X360 in PS3 v Road Tripu ni. Na vsakem hribu je slab ducat nalog, ki jih je treba opraviti in sodijo v klasičen nabor dirkanja, izvajanja karafek ali nabiranja artefaktov. Vsaka ima dva cilja. Prvi je pogoj, da odklenete novo progo in kasneje novo destinacijo, drugi pa je namenjen rešpektu. Ne enega, ne drugega ni pretežko doseči. Ko opravite z enim zimskim središčem od skupno petih, se druščini pridruži nov igralen lik in skupaj greste iskat Shauna, ki beži, kot da vam je ukradel najljubše pancerje. Liki se dosti razlikujejo po sposobnostih, vendar ni ne razvijanja njihovih sposobnosti, ne prilagajanja zunanjosti. Da je filing še bolj pristen, se raz progo vedno spuščate v paru. Druga persona ima vlogo kamermana, v praksi pa doda bonus k statistikam in tako izravnava slabosti vašega izbranega lika. V večigralstvu kamere žal ne more voditi soigralec, kar bi verjetno privedlo do zabavnih spopadov.
Glavna finta Road Tripa je vožnja z Wii Fitovo desko. Pospeševanje in zavijanje sta samoumevna, ampak z dilo izvajate tudi skoke, premete in obrate. Vse skupaj je tako intuitivno, da vodnika v igri skorajda ne bi potrebovali. Za naprednejše karafeke je treba držati v roki daljinec in stiskati gumb, v splošnem pa to ni nujno. Če si balance boarda ne lastiš, lahko uporabiš samo wiimote, ki so mu posvetili ravno toliko pozornosti. Določene poteze so z njim lažje kot na deski, druge ne. Ker izdelek v večigralstvu podpira le en board, je nadzor tako dokaj uravnotežen. Muziko si igra deli z žlahto, dočim je vizualna podoba wiijevsko risankasta, a domiselna in barvita, tako da je učinek čeden.
Shaun na wiiju ponuja fino puščavniško kampanjo, zabaven način za igranje v več (čeprav samo na eni konzoli) in se ne jemlje preveč resno. Ima torej tisto, kar manjka verzijam za PC, X360 in PS3. Prav tako ni zafrknjen, kot je bil SSX Blur. Hkrati pa mu manjka tistega, kar si lastijo Blur in omenjena trojica – velikih hribov, po katerih prosto dirjamo in se imamo fajn. Namig Ubisoftu: naslednjič dajte v vse verzije vse, ne da delite. A res je, da je wii tokrat dobil boljši kos pogače.



Početi tovrstne vragolije z desko dosti bolj sprosti dušo kot žokanje po gumbih. Musklfiber ne izostane.



Risankavost igri ni v oviro, ampak pripomore k vzdušju. Škoda, da ne moremo uživati v prosti vožnji.

70 — *Quattro navdušeno polomi mizo in zbije lestenec. Ravnotežje je hudič.*
wii — Ubisoft Montreal / Ubisoft

Call of Duty: Final Fronts

V opisu Call of Duty: World at War (J185, 79) za PC, xbox 360 in PS3 je bilo zaradi pomanjkanja prostora malo nerodno rečeno, da je inačica za PS2 in wii opazno manj nališpana. Moralo bi pisati takole: inačica za wii je manj nališpana, medtem ko je verzija za PS2 drugačna. Kraj dogajanja je enak le v prvi epizodi, torej Pacifik v drugi svetovni, nakar se v gatah Američanov in Angležev (Rusov ni), podamo na dve popotovanji po Evropi. V eni branimo Belgijo v bitki pri mestu Bastogne, v drugi pa vodimo poslednjo ofenzivo na Nemčijo.
Splošni sistem igranja, se pravi skrivanje za ovirami, merjenje čez muho (iron sights), skriptani dogodki in vsesplošni masaker, ostaja nespremenjen. Vendar je tale CoD daleč od vzdušnih in dokaj kvalitetnih sorodnikov z večjih sistemov, saj tipično adrenalinsko akcijo hitro priskutijo pomanjkljivosti. Prva med njimi je naravnost grozljiva grafika celo za PS2jeve standarde. Dovolj povem, če rečem, da v eni od misij nisem mogel razločiti tanka od trave. Z njo se lahko kosa le še obupna umetna pamet. Sovragi se ravnajo domala izključno tako, kot jim je vnaprej ukazano, kar pomeni, da je enaka vsaka bitka, ki jo ponovimo. Če nekaj ni predvideno, pa najraje stojijo in čakajo na zakol. Nič boljši niso soborci, ki nam stalno zahajajo pred merek ali se v nas tako podlo zataknejo, da ne moremo napredovati. Tretja kozlarija je zgodba. Medtem ko se temeljni World at War z njo vsaj trudi, kakor osnovnošolska že je, je Final Fronts kratkomalo nima. Vse, kar izvemo, je, kdo smo in koga je treba nataknitii na raženj. In če bom moral v naslednji WW2-streljačini spet razfukati ducat AA-topov in še enkrat toliko tankov, bom znorel (namig avtorjem: asasinacije, skrivalne naloge). Posrečena mini igra s pobijanjem zombijev iz WoW na žalost ni vključena, tako kot ne multiplayer, bodisi na eni konzoli, bodisi na liniji. In naposled je tu enoigralska kratkost, saj zadnjega smrdljivega krauta fentamo po slabih šestih urah. Špil tako ne izstopa prav po ničemer – še več, celo slabši je od večine tovrstnih izdelkov.
Kljub temu, da akcija ni čisto zanič, saj nekaj CoDjevskega občutka ostaja, je Final Fronts žalitev tako za serijo kot za PS2 kot enega najboljših sistemov.

37 — *Mefisto si na zažganem Japoncu speče kilavo ribo.*
PS2 / wii — Rebellion / Activision



Tu ni vidna grafična nadgrdoba, ki jo prikazuje pogon Asura. Ta je v drugih igrah načeloma soliden.



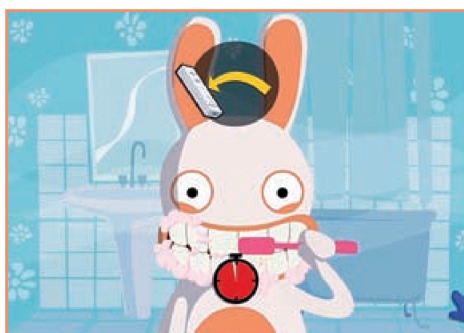
Ni boljšega, kot z metalcem plamenov peči Japonce, ki kot podivjani merjasci jurišajo nad nas.



Nabor orožij je čista nemško-ameriško-angleška klasika. V rokah prijateljica M1 garand.

Rayman Raving Rabbids TV Party

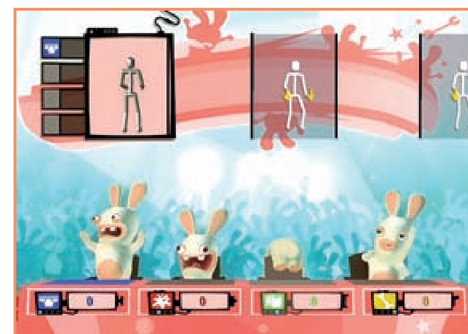
Tretja invazija norih zajcev se zaleze v Raymanov televizor, kjer s smrdljivimi bobki pomažejo program. Največja novost je uporaba wiijeve deske, ki lahko v približno polovici od petdesetih mini iger dopolni daljinec ter nunčak.
Način za enega znova odklepa minice v večigralstvu, tako da se je skozi teh nekaj uric pač treba pregristi. Gre za teden buljenja televizije, kjer je vsak dan razdeljen na časovne bloke. Vanje uvrščaš vsebine iz sporeda sedmih tematik, ki so šport, petje, ples, ljudje in zemlja, filmi, trendovske zadeve in interesi pravih moških. Šport tako prinaša spuščanje po bregu na kravi, kjer na deski sediš ter zavijaš z umetelnim krčenjem medeničnih mišic. Zabavno se je na njej zvirati tudi pri telovadbi po zgledu Wii Fita. Pri petju ni nič novega, saj spet slediš ritmu z daljinčnim udarjanjem, zato pa pručka zasije pri plesnih podigrah. Ne glede na težavnostno stopnjo je treba imeti ostro oko, tanek sluh in gibčne sklepe, kajti miganja je precej, animirana navodila pa niso vedno najbolj jasna. Če pleše več ljudi, mora deska v kot in vsi vihtijo džojpede. Tudi drugje v večigralstvu se pri njej zaplete, saj se morajo igralci v njenih podigrah zvrstiti eden za drugim, ne vsi hkrati, čeprav bi lahko vzporedno uporabljali ročne metode. Se jih pa lahko osem gužva z enim kontrolerjem, kar je tudi nekaj vredno.
Program prekinjajo oglasi, kjer moraš v hipu pravilno reagirati. Kunca denimo klofneš, mu iz ust izbiješ protezo ali mu nadišaviš pazduho, rezultat pa je bonus pri matični igri. V te prebliske je stlačena tudi večina toaletnega humorja, ki se je kar nekako sfrknil. Prav je pri špiličih veliko ponavljanja. Sedem pevskih in sedem plesnih pesmic, tri dirke po gmajni in prav toliko vesoljskih frčanj skozi obroče, štiri ploščadne stopnje z žretjem loterijskih dobitkov, pet tirničnih streljank. Saj nekaj razgibanosti je, recimo grozdno reševanje zajcev iz hiš, resničnostni lov na mikrofon ter jackassovsko risanje oblik za prehajanje skozi ovire. Ampak nabor se kmalu izliže. Verzija za DS je še bolj obrita, čeprav ima simulacijo pokanja mehurčkov na zaščitni embalaži. Tu je enoigralstvo izvedeno tako, da z zajcem v približku namiznice tekmuješ, kdo bo prej pri televizorju, potrebnem dekunčizacije. Zeh.
Sicer ni dvoma, da se bo na žurkah ob zavecih spet rjovelo od smeha, a polne cene vsekakor niso vredni.



Končna podigra se zgleduje po WarioWaru. Zlepi namreč dvanajst mikroizzivov iz reklam.



V enoigralstvu odklepaš cunje, čeprav izven namenske minice ni načina za preoblačenje zajcev.



Ples ima več težavnosti in se mi je od vsega zdel najbolj konkreten. Ni sicer brez napak, kajti gibe rad zazna muhasto. Prav tako bi mogli demonstratorskega možiclja odeti v bolj privlačno opravo.

66 *Navi si kupi naušnike iz zajčje kože. Tako se derejo, da ji je kmalu žal.*
wii | Ubisoft

Spyro: Dawn of the Dragon

Zmajček Spyro noče umreti. Ko so franšizo pred nekaj leti oživeli s svežo trilogijo, Legend of Spyro, je marsikdo zavzdihnil in se vprašal: kaj jim je tega treba? Res, le kaj, ko je tudi njen zaključek enako brezupen kot predhodnici!
Smisel ostaja enak: s skakanjem, letenjem, bojevanjem in mozganjem malega zobatca krilatca pripraviti do tega, da fenta ultimativnega sovraga. V ta namen njegova nekdanja sovražnica, zmajčica Cynder, postane frendica, kar pomeni, da v načinu za enega kadarkoli menjavamo med njima, v sodelovalnem modusu za dva na eni konzoli pa sodelujoča nadzorujeta vsak svojega ognjičarja. Spyro bruha ogenj, led, zemljo in elektriko, medtem ko Cyder uporablja strup, veter, strah ter senco. Spretnosti so jima na voljo od samega začetka in jima pomagajo tako pri reševanju ugank kot pri premagovanju sovragov. Za pretepanje so poleg daljinskih elementarnih napadov na voljo še neposredni prijemi, kot so prijemi, meti in bloki, vendar so sovražniki tako butasti, da zadostuje drkanje enega gumba. Drugače povedano, kot v prejšnji epizodi (J177, 39) se obnašajo kot slepi in gluhi debili. Prisotni so tudi šefi, pri katerih te poleg običajnega napadanja pričaka še pritiskanje gumbov v skladu z navodili na zaslonu. Kajpak pa so morali to vsaj malo pokvariti, saj ti QTEji mestoma zahtevajo točnost stotinke sekunde.
Svoje naredita še preobčutljiv nadzor, zaradi katerega med skakanjem ničkolikokrat crkneš, in kamera, ki se malodane nikdar ne postavi pravilno.
V najnovejši inkarnaciji so Spyru resda dodelili svobodno letenje, saj se lahko v zrak požene z vsakega mesta. Temu primerno svetovi počivajo na velikih ploščadih, čez katere se lahko prebijemo le po zraku. A brez živciranja ne gre, saj te marsikje pričakajo nevidne stene. Kot da to ne bi bilo dovolj, špil pesti kup grafičnih in tehničnih hroščev (nemalokrat recimo ostaneš ujet med stenama ali padeš v nevidno jamo), ki ti ne puščajo druge možnosti, kot da ga ponovno zaženeš. Če prej ne polomiš ploščka.
Zaključek trilogije je klavrn. Mar bi, namesto vlaganja v hollywoodske igralce, ki so likom posodili glasove (Elijah Wood kot Spyro, Christina Ricci kot Cynder, Gary Oldman kot Ignitus, Mark Hamill kot Malefor), poskrbeli za rak rane slabih platformijad – zanič kamere, občutljivega nadzora in manjkajoče zabave.



Še tako zabavno mlatenje znajo Spyrovi problemi spremeniti v mukotrpno in dolgovezno proceduro.



Kombinacijski napadi in neprestana akcija prej kot na luštno ploščadnico spomnita na God of War z vijoličnim zmajem.

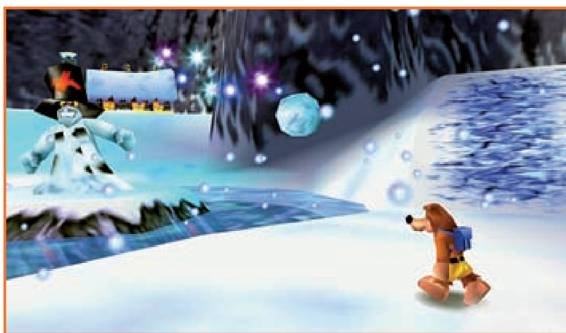
48 *Jurčev zmaj se spotika ob številne hrošče in bebav nadzor.*
PS3 / X360 / wii / PS2 | Sierra

Banjo-Kazooie

Spominjati se iger, s katerimi smo se zabavali nekoč, navadno pomeni imeti na nosu rožnata očala z dioptrijo za vola ubit. Naslovi, kot so Manic Miner, Test Drive, Larry, celo Space Invaders, so v glavi cenjeni v vseh elementih, od grafike in zvoka do zabavnosti. A dejansko naložiti večino retro 'mojstrovin' je trezneča izkušnja, podobna uzrtju stare ljubezni, ki se je iz pegastega dekleta spremenila v lajdro na heroinu. In veliko mornarjih.
Razen če govorimo o tejle zadevici.
Banjo-Kazooie je skakačina, ki jo je leta 1998 izdal Nintendo na konzoli N64, naredila pa jo je kultna angleška skupina Rare, ki se je njega dni imenovala Ultimate Play the Game. (Osembitnikarji, pojdite si menjat gate, ki ste jih zdaj onečedili od navdušenja. Bomo počakali.) Čeprav občemu slovenstvu ni znana, gre za eno najbolj čislanih iger devetdesetih, o čemer priča urnebesna ocena 94 v prehistoričnem Jokerju 61. In zdaj, ko je Rare v Microsoftovi lasti, je za petnajst evrov prišla na Xbox Live Arcade. Vse prej kot medvedja usluga xboxu 360!
Osnovna struktura je jako podobna Mariu 64: skakanje v treh dimenzijah, potikanje po osrednjem središčnem obodu, iz katerega vodijo poti v tematsko obarvane svetove, risankava grafika, nabiranje predmetov. Le da namesto laškega vodovodarja izza hrbta vodimo živalski par – medota Banja in njegovega ptičjega kamerada Kazooieja, ki gleda iz nahrbtnika na kosmatinčevem hrbtu. Igra je zasnovana kot klasična pravljica, čokoladno prelita z britanskim humorjem, v kateri coprnica Gruntilda ugrabi Banjovo sestrico. Umirjeni medo in gobčno pernato čudo baburi sledita v votlino, ki rabi kot odskočna točka za devet barvitih svetov, od močvirskega in snežnega do gozdnatega ter piratskega. V vsakem je sto glasbenih not, ki odpirajo vrata globlje v Gruntildin domek, in deset koščkov sestavljanke, ki omogočajo dostop do novih svetov.
Do sem zelo mariovsko. Toda kmalu se razkrije, da je BK dosti več od klona Nintendove legende. Da dosežeš note in kosce, je treba zapregati skakalne in bojevalne spretnosti, ki jih Banjo in Kazooie sproti dobivata oziroma v ta namen izkoriščata okolico. Enojnemu skoku se pridružita zvišani in podaljšani, kljunatež si s krempljatimi okončinami pokori pobočja, ki so preveč gladka za medotove šapice, živalici pa se znata kmalu kotaliti, boksati, treskati ob tla, kljuvati v luftu ter kozlati modra jajca. Urno pride na spored še plavanje s potapljanjem, saj vode nima le en nivo. Na poti dinamični duet najde polja, od koder lahko poleti (z nabranimi rdečimi peresi ekstra visoko in daleč) ali izdatneje skoči. Zlata peresa jima dajo neranljivost, s škornji se moreta potikati po strupenem močvirju, dočim kopičenje lobanj navduši vrača, ki ju spremeni v druge vrste živad, na primer krokodilčka ali termita … Pa še marsikaj.
Kot se spodobi, je nabiranje not in kosov sestavljanke, ki so skriti zdaj površno, zdaj zlobno, odvisno od premetene rabe sleherne veščine. Te delujejo kot ključi do ugank, kjer je treba mnogokrat dodobra pomisliti in pri katerih bi zardela marsikaka avantura. Uspeh pa je kombinacija poskakovalnih spretnosti, razmišljanja in brskanja. Lahko si še tak mojster ploščad, a ko bo treba (do nezavesti prijaznemu!) kovinskemu morskemu psu spucati vamp, te bo precizno hopsanje spravilo le do neke mere daleč, saj boš moral pomisliti, kako uporabiti okolico. Lahko si nadmočna brihta, toda če ne boš obvladal odrivov od tal in odstranjevanja cortkanih capinčkov, ne bo nič. In oboje se lahko skrije v globel, ako ni pripravljenosti ter časa, da intimno spoznaš nivoje, ki so večji in zapletenejši kot v Mariu 64. Ter večini modernih iger.
Ampak nagrada za trud je velika. Rare je v B-K zmetal nenormalno količino domišljije, saj dinamični, še danes izvirni prijemi čakajo na vsakem koraku. Zbiranje koscev in not je daleč od rutinskega: poleg zanimivega ploščadenja se ogibaš raznoterim kanaljicam s samosvojimi vzorci premikanja, tekmuješ v žretju, izpolnjuješ kviz o čarovničinih navadah, se spreminjaš v druge animalije, rešuješ sestavljanke, iščeš duri, opazuješ učinke svojih dejanj izven dane stopnje in proti koncu petnajsturne izkušnje (več, če se greš zbirateljstvo) ukazuješ zelo pisanemu arzenalu spretnosti. Vse to je odeto v nepremočrtno zasnovo, ki ti omogoča, da imaš istočasno odprtih več svetov. Dobro, zgodba ne trese literarnega jagodičevja, a je prijetno čitati čarovničine stihe, uživati ob raznovrstnih likih in se smejati Kazooieju, ki ga vsi zafrkavajo, on pa strupeno sika nazaj. In čeprav ni multiplayerja, lahko igraš ob kibiciranju špilavsko nespretnih, recimo punce ali otrok, s katerimi odkrivaš skrivnosti. Ni naključje, da je Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts ubran na podobno noto.
Žal predelava, ki so jo opravili 4J Studios, ni posebej napredna. Grafika je kljub visoki ločljivosti oglata in polna za nintendo 64 značilno meglenih tekstur, saj so se odločili ohraniti prvobitno zunanjost. Še vedno pa je farbovita, kakor navduši tudi mojstrska glasba s subtilnimi podtoni. Bolj motita nes(p)odobna okornost junakov pod vodo, ki te zna hitro spraviti ob živce, in tečna kamera, ki pripelje do marsikakega spodletka. Oboje ni majhna zoprnija, ker so življenja omejena in greš po vsakem izgubljenem na začetek nivoja (na srečo se to ne zgodi takoj, saj imaš zalogo energije). Kul torej, da špil za razliko od izvirnika shrani vsako pobrano noto in kos puzle.
Resda nekatere stvari v Banju-Kazooieju najedajo bolj, kot so pred desetimi leti, in podoba je tehnično kilava. A igra je v večini pogledov odlična, v nekaterih celo fantastična. Da jo na XBLA dobiš za ušivih 15 bruseljčanov, je najboljše (po)novoletno darilo, kar si ga lahko ljubitelj kakovostnih ploščad zamisli.



Kljun čvekavega piščeta deluje tudi kot orožje, ki si pokori večino sovragov, če jih udari ob pravem času.



Svetovi so malo preveč vodovodarski. Kar ni čudno, saj je imel Mario 64 gromozanski vpliv na tedanje igre.



Glede na to, da verzija za XBLA shranjuje vse, kar pobereš, in te po izgubi življenja ne sili v vnovično zbiranje robe …



… gre premisliti o njej kot o alternativi emuliranemu PCjaškemu zastonjkastvu. Rare si itak zaslužijo cekin.

88 *MedoSneti nafutra zmešano kuro in odbrunda bradavičasto čarovnico.*
xbox 360 / N64 — Rare / Microsoft

Trauma Center: New Blood

Od junaštev v simulaciji kirurštva Trauma Center je minilo deset let. Časi Dereka Stilesa, Nozomi Weaver in sestre Ančke so mimo, prav tako je izkoreninjena bolezen GUILT. Nadomestno ekipo zdaj sestavljata zdravnika Markus Vaughn in Valerie Blaylock, ki se jima pridruži instrumentarka Elena. Nova je možnost sodelovalnega operiranja, kjer igralca prevzameta vsak svojega dohtarja in sočasno režeta, šivata, vbrizgavata, lasersko upepeljujeta tumorje, obvezujeta ter podobno. Vsak potrebuje svoj komplet kontrolerjev, nadzor pa je znan: z gobico na nunčaku instrumente izbiraš, z daljincem pa izvajaš funkcijske gibe. Pri igranju v paru ne gre za operaterja in podrejenega asistenta, temveč sta igralca enakovredna, vsak s svojim naborom pripomočkov. Tudi Markus in Valerie sta si enaka v vsem razen v zdravilnem dotiku, posebni sposobnosti, ki jo lahko aktivirata le enkrat na operacijo. Markus upočasni čas in se rešuje, ko šteje vsaka sekunda,



Dialogi so zdaj v celoti govorjeni, zanje so najeli dostojne holivudarje. A kaj, ko so liki tako prozorni!



Kirurška saga se nadaljuje tudi na DSu. Under the Knife 2 je zaenkrat izšel le na Japonskem in v ZDA, glede Evrope se niti šušlja ne.

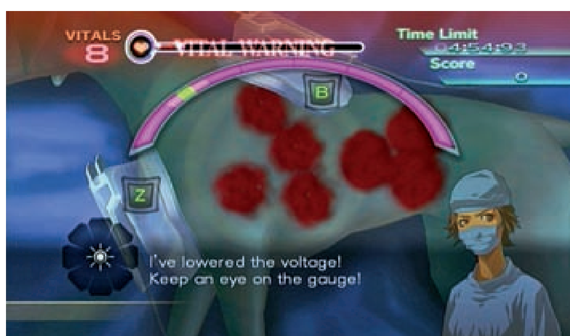


Čas izpuhteva brez milosti. Vseeno je pretirano, da pogrneš, če v zadnjih sekundah pacienta nisi uspel zašiti in obvezati.

Valerie pa zamrzne pacientove življenjske znake. Ti ostanejo enaki ne glede na razdejanje v operativnem polju, kar je včasih še bolj pripravno. V dvoje lahko greš skozi vso kampanjo, ki je razdeljena na sedem aktov. A tudi če si sam, ni nič narobe. Res je le, da se solist s posegi, ki so zaradi dveh tokov dogajanja več kot očitno namenjeni delu v paru, včasih nepričakovano namuči.

Vse skupaj se začne se na Aljaski, kamor je Markus pobegnil pred temno preteklostjo. Valerie se ob njem znajde, ker jo zamika učenje zdravilnega dotika. Kot si lahko mislite, ju potek dogodkov ne pusti v nedogled ljubimkati v brunarici. Na sporedu je nova bioteroristična grožnja, ki se tokrat prevejano imenuje STIGMA. Naša kirurga tako dolžnost zvleče nazaj na jug in kasneje v medicinsko-raziskovalno ustanovo Caduceus.

Pozornost je zagotovljena, saj uvodna špica nič kaj sramežljivo cika na Housove silhuete. A kljub kul prvemu vtisu se zgodba ne izkaže, čeprav špil z obilico vmesnih sekvenc sili v smer interaktivnega filma. Taka medlost mu gotovo ni v ponos. Phoenix Wright je znal poskrbeti tako za dogajanje kot za odlične like, tu pa vse skupaj zvodeni v klasiko splet z biološkim orožjem in herojskimi dohtarji.



Pri tej urgenci je oživljanje zaradi nižje voltaže bolj živčno. Psička ima več strelnih ran in neustavljivo krvavi.



Moti, da je spodnji del polja zaradi čvekanja zatemnjen. Tam se lahko skrije marsikaj grdega, od ran do parazitov in novotvorb.

Človeška plat oseb je neizrazita in kemija med njimi neobstoječa, kar otopi zlasti glavno trojico. Škoda, saj znajo biti medicinske limonade zelo bogate.

A kar New Blood zafračka z generično zgodbo, nadoknadi z raznolikostjo. Tako operiraš v televizijskem šovu in ujet v kleti, ob robu ceste in na domu muhaste dive s povezavami v podzemlju. Pokazati je treba nekaj veterinarskih veščin, prav tako se vrnejo izzivi iz strojništva. Trauma Center: Second Opinion je imel bombo, zdaj imaš opravka s ključavnico, srčnimi spodbujevalniki in celo možganskimi vsadki. Tudi drugače je pestro: zdaj odpove drenažni sistem, drugič crkne luč in je treba svetiti z vžigalnikom. Ali pa dobiš na mizo nestabilnega pacienta, ki mu odpoveduje srce in ga je treba stalno oživljati. Pri električnem defibrilatorju roke pomoliš proti zaslonu in sunek sprožiš ob pravi napetosti. Operacije na odprtem srcu imajo podobne zaplete, le da trepetanje prekatov obvladuješ z ročno masažo. Med operacijami prevladujejo vsaj približno realistični scenariji, saj presajaš (okužena) jetra in ekscidiraš slepiče, boriš se z anevrizmami in iz ran vlečeš črepinje ter naboje. Zafrknjena novost so opekline, kjer moraš kožo z zdravih delov presajati na opečene, pri čemer kri transplantate navdušeno odnaša.

Borbe z mutiranimi patogeni zelo spominjajo na KRIVDO, čeprav so zlodeji novi. Tu je hobotničast grdin, ki mu serum vbrizgavaš v konce lovk in hkrati stiskaš vmesne bobke, da strup iz jedra ne bi prodrl v telo. Druga nadloga je gmota sluzi, ki za sabo pušča metastaze, podoben je jedrnik, ki ga pomožne strukture s strani podžigajo s hranili, da moraš vešče žonglirati med laserjem ter odsesavanjem nevarnih delcev. V kasnejših posegih naletiš na več različnih sevov hkrati.

Vmes kapljajo neobvezni izzivi, kjer je treba oskrbeti več pacientov zaporedoma. Taki desetminutni projekti niso redki niti v matični kampanji in čeprav zahtevnost ni tako zanohtna, kot je bila na DSu, Nova kri ni ravno počitniška. K sreči je stopnja težavnosti na izbiro pred vsakim posegom. Ko imaš vsega dovolj, pač požreš ponos in greš stopnjo niže, kjer praviloma ni spotikov. Petnajst ur oddaljeno končno misijo straži podobno poskočen demon kot v Drugem mnenju, nakar se prično odklepati super težke naloge X.

Znan recept z nekaj učinkovitimi injekcijami svežine, torej. A uspeh bi bil še boljši, če bi pri zgodbi infuzijsko pipico bolj odprli in like iz lutk reanimirali v živeče ljudi, ki so nujni za vrez v spomin.

77 *Navi iz avtoklava potegne svež instrumentarij. Nit ima žal le svileno.*
wii — Atlus / Nintendo

Disgaea 3



Najvišji nivo je omejen na 9999. Z reinkarnacijo ga vrnemo na prvega, a mu s tem izboljšamo osnovne lastnosti za polovico.



Primer vmesne komično-bizarne sekvence, ki jih ne manjka. So pa te poleg vmesnika edine predstavljene v visoki ločljivosti.



Primer odbitosti: če dobro pogledaš, je na sliki opaziti rdečega power rangerja. Samo za izobrazbo, Japonci jim pravijo 'super sentai'.

Tretja inkarnacija kultne strateške frpjke Disgaea (enica – J132, 81 in id 761 na stranki) bo 20. 2. izšla v Evropi. Nezaslišano pozno, saj se Japubeci z njo ukvarjajo že od januarja, medtem ko so jo Čezlužci dobili jeseni. Kakorkoli, dogajanje je postavljeno med šolske klopi srednje šole za demone, kjer je cilj diplomirati iz zlobe in postati vladar lastnega nesveta. Znajdemo se v vlogi fazanskega demona po imenu Mao, ki velja za največjega frajerja na šoli. Je ravnateljev sin, njegovo edino poslanstvo pa je biti hudoben do sošolcev in učiteljev ter špricati pouk. To je na dotični akademiji seveda kul, saj so največji bedniki tisti, ki pridno hodijo k uram, oddajajo domače naloge in so prijazni. A načrte mu prekriža foter, ki mu stopi na slaystation portable in mu izniči štiri milijone ur igralnega časa. Odtlej je gonilna sila male sitnobe premagati očeta in prevzeti njegovo mesto ravnatelja ter vodje nesveta. Iz mang, animejev in iger je Mao razbral, da mora za uspešen boj razumeti pomen ljubezeni in pravice – skratka, postati junak. A pot ne bo lahka, saj herojev v njegovih logih ni na pretek ...

Če damo na stran odbito štorijo in japanezarsko bizarne like, se Disgaea 3: Absence of Justice od izrednih predhodnic (ja, vemo, da dvojke in drkamožnih odvrtkov nismo opisali – krivico kanimo slejkoprej popraviti) na prvi pogled ne razlikuje dosti. Risankasti, retro dvodimenzionalni junaclji še vedno potezno kopitljajo po šahovskim podobnih poljih, kar spremljamo iz izometrične gornje perspektive. Nadsveta ni, vse se dogaja v šoli, po kateri sprehajamo svojo druščino, ki jo simbolizira striček, nakar se, ko naletimo na vidnega sovražnika, z njim zapletemo v boj. V njem je najprej na vrsti premikanje druščine, sledi pa mu izvedbena faza, kjer sovraga treščimo ali ga zacopramo, premaknemo predmet in osebo ali izvedemo kako specialko. Ker so boji potezni, lahko capina vnaprej obkolimo in nato družno izvedemo akcijo. Tako nabiramo bonuse, ki občutno povečajo škodo in izkušnje. Ljubitelji serije bodo takoj domači, saj sta nadzor in mehanika igranja enaka kot vedno. V večnadstropnih sobanah so prisotne celo klasične upočasnitve in pregovorno nerodna kamera, ki te vsaj nekajkrat garantirano spravi ob živce. Saj ne, da kot dolgoletni spremljevalec niza ob tem ne bi mazohistično užival.

Obenem pa ne manjka novosti. V prvi vrsti so občutno pomladili borilni sistem in vanj vnesli nemalo še nevidenih taktičnih možnosti. Zdaj je denimo poleg geo plošč moč zlorabljati geo kocke. Prve so stalnica serije in omogočajo dobre ali slabe lastnosti na tisti barvi šahovnice, na kateri ležijo čarobne prizme. Te lahko prestavljamo ali jih uničujemo; v slednjem primeru sprožijo verižno reakcijo in poškodujejo tako sovrage kot soborce na barvno sorodnem polju. Druge pa so frišne in dodeljujejo bonuse, če je tvoj lik na njih. Tudi njih je moč uničiti, kar spet sproži verižno reakcijo, oziroma jih metati po karti, da naredimo stopnice do više ležečih ciljev ali si pridobimo višinsko premoč. S stricki lahko zdaj gradimo stolpe, ki jih nato v poljubni višini prelomimo ali izvedemo specialni napad. Pošastki resda ne znajo dvigovati predmetov ali oseb, a lahko slednje posredujejo naprej, če se znajdejo v obliki prejemnika. Po novem je monstrume možno spremeniti v orožje in jih spariti s demonom, kar omogoča izvedbo silnejših tehničnih udarcev.

Te spremembe dopolnjujejo popilki sodelovalne in napredovalne mehanike. Za uspešen skupinski napad ni treba grupirati istih poklicev, marveč o tem odloča sedežni red v razredu. Tisti, ki sedijo skupaj, so bolj povezani, kar da večjo verjetnost, da koga družno prebutajo. Ustvarjalci so dodali klube učencev, ki včlanjeni skupinici omogočajo posebne lastnosti, medtem ko lahko za potrditev predloga v parlamentu učencev uporabimo podkupnine ali silo. Poleg znanega nadgrajevanja orožja z obiskom njegovih soban, ki jih je nekaj deset, so vdelali jačanje lastnosti vsakega osebka posebej. Naposled pa je Disgaea 3 prva Nippon Ichijeva igra, ki podpira dolpotege. V Aziji so že izdali ducat posebnih demonov in dodatek, ki doda novo temnico ter vodenje statistike. Zato pač, da se Azijci samokontrolirajo in ne pogubijo ekonomije (hec). Upajmo, da ne bodo pozabili na starocelince!

Kljub grafični nenaprednosti, le stereo zvoku (leta 2008!) in pet let stari igralni mehaniki špil deluje presenetljivo sveže, saj so mu novosti še kako dobro dele. Novinci bi znali res vihati nosove nad staromodnostjo, kupom insajderskih for in zapletenim borilnim sistemom, ki se ga izdelek niti ne trudi razložiti. Toda če si kljub smrkavosti okrog nosa pripravljen na trud ali si star fan niza Disgaea, ti zna trojka nuditi ogromno. Res ogromno.

84 — *Zlobni demon Raveer neuspešno diplomira in se spremeni v zaveca.*
playstation 3 — Nippon Ichi





Tipičen dan v šoli, kjer pridni tepejo čudake. Spočetka je škoda mizerna, a po nadgradnji orožja in vseh dovzetnosti, ki odstotkovno dvignejo temeljne lastnosti do 255, gre hitro v par sto milijonov točk.

Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

Sovražim ocene. Oziroma to, da jih je treba zalepiti na konec vsakega količkaj velikega opisa normalnih špilov. Nuts & Bolts je namreč, tako kot Alone in the Dark, tipičen primer igre, ki ji krivico stori vsaka cifra v preklemanem okvirju na koncu. Ja, tistem, ki ga gmajna pogleda najprej. Ali edinole. Kajti čeprav drži, da ima špil konkretne probleme, vsebuje dosti zabave, raznolikosti, pisanosti, izvirnosti in hecnosti. Ocena je torej mrtvo povprečje, ki ne izda prave slike ne tistemu, za katerega bi bila igra pravšnja, ne onemu, ki bi jo mrzil iz dna srca.
Med slednje verjetno sodijo norci na izvirni Banjo-Kazooie za nintendo 64 iz leta 1998 ali za njegovo predelavo na Xbox Live Arcade, opisano na sosednjih straneh. Preskok bo za marsikoga od teh prevelik, kajti če je bil B-K v osnovi ploščada, se Nuts & Bolts udinja dirkačinam. Na prvi otip to sicer ni očitno, kajti ko se medo Banjo in ptič Kazooie, ki ga kosmatinec troga s sabo v ruzaku, znajdeta v pravljičnem mestecu Showdown Town, se zdi vnovični trud okrog poraza coprnice Gruntilde enakomerno porazdeljen med tretjeosebno vožnjo, tekanje in hopsanje. Bestialni duet se po naselbini z več področji (osrednji trg, plaža, doki, gledališka četrt ...), od koder vodijo portali v druge svetove, prevaža z motornim vozičkom ali se tega loti peš, čeprav je prva možnost hitrejša. Kot v izvirniku so naokoli razmetane lesketave note, ki jih živalici pobirata in so valuta za nakupe.
Vse to žal ni odeto v posebej zanimivo štorijo, saj je fabula papirnato tenka in predvidljiva. Je pa res, da so se Rare namesto tega lotili norčevanja iz elektronske zabave. Showdown Town in okoliške dimenzije so stvaritev elektronskega nadbitja Game Mastra, čigar fris tvorijo paličice in žogica iz Ponga; vmes srečaš mladenko, ki hoče biti hardcore gejmerka; krokodil bi rad dosegel svetovno slavo z 'odlično' igro za avtomate; vrstijo se reference na številne naslove ter igrarsko subkulturo ... Mnogo tega je skritega med deško pravljičnost s ščepcem črnega humorja, ki ga je po zaslugi redkejše prisotnosti rimarske čarovnice nekaj manj kot v prvencu. A vendar so parodija, ironija in cinizem prisotni ter dobrodošli.
Bistvena razlika glede na ploščadni prvenec se pokaže, ko Game Master od zooloških parčka zahteva, da pobereta zaboj, poln delov za vozila. Ko ga s Kazooiejevim čarobnim ključem, ki grabi objekte na daljavo, dostavita staremu znancu Mumbu, ju ta odpelje v garažo, kjer iz avtomehaničarskih kosov nastane vozilo. To je vnaprej sestavljeno in pripravljeno na vožnjo, moč pa ga je razdreti, ga preoblikovati po svoje ali ustvariti svojega. Proces je sprva neroden, a kmalu postane jasno, da ne gre za nič drugega kot za predrugačene lego kocke, ki jih čez čas zlagaš, kot bi jih imel res v rokah. Zapovedi ni dosti: avto naj si lasti motor, rezervoar za gorivo, kolesa in voznikov sedež, izven tega pa si omejen le s sistemom zlaganja, kosi in domišljijo. Slednje ne moreš takoj izkazati, saj nimaš dovolj sestavnih delov. A z udejstvovanjem jih dobivaš zmerom več, od močnejših kockic za šasijo prek propelerjev in napihljivih obročev do orožij, koles z več oprijema, močnejših agregatov, večjih vijačnic, spojlerjev, tablic, luči ... Na ta način sklamfaš še in še furalic: tono težke tanke, dvoživke, lovske frčoplane, helikopterje, podmornice, buldožerje. Če se ti s tem ne ljubi preveč ubadati, je na voljo dosti načrtov za mnoga namenska vozila, ki jih kupiš z notami. Načrte pustiš take, kot so, ali jih minimalno spremeniš, lahko pa se lotiš orenk šraufanja oziroma pri kreaciji karjole štartaš z ničle. Ni zanemarljivo, da moreš načrt poslati prijatelju po Xbox Livu.
Vozila boš krepko potreboval, saj levji delež igre tvori dirkanje. Banja in Kazooieja portali iz Showdown Towna vodijo v pet zajetnih svetov: kmetijske planjave Nutty Acres, notranjost računalnika LogBox, ledeniško-hriboviti Banjoland, kolosejasti Jiggoseum in nedolžno srhljivi Terrarium of Terror. Po vsakem se je moč sprehajati oziroma prevažati s poljubnim vozilom in nabirati note. A svetovi ob tem vsebujejo številne izzive, ki jih dajejo risankave osebice, povečini znanke iz prejšnjih dveh delov sage. Če izziv opraviš dovolj hitro, dobiš note in del sestavljanke, za rekorden čas pokal, v vsakem primeru pa rezultat odroma na spletno lestvico. Ključni so prav kosci puzle, ki nelinearno odpirajo portale v druge dele tematskih svetov in na nove nivoje. Večina izzivov,



Edino prevozno sredstvo v Showdown Townu je ta vozicelj. Nanj recimo zlagaš prislužene kosce sestavljanke in jih odpelješ v banko.



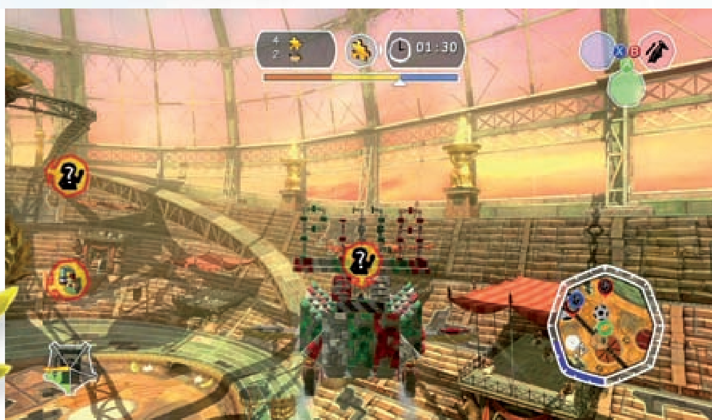
V samih nivojih skoraj ni ploščadenja, saj te vozila pripeljejo domala do povsod, zlasti zračna. Furalico lahko menjaš kadarkoli.



Kot vidiš, imaš pri kreaciji vozil zelo proste roke. Komot lahko ustvariš takole čudo, ki je bolj nerodno kot koristno.



Nuts & Bolts se rad zafrkava iz igrarske subkulture, zlasti iz Rarove tradicije, pa tudi splošnih simbolov. Poznavalec bo užival.



Svetovi so zaprti v orjaške kupole, zaradi česar se jih drži poseben igračkast čar, kot bi stali na kaki mizi in bili polni zabave v malem.



Krokodil Klungo je eden od likov iz prvenca in nadaljevanja, genialno imenovanega Banjo-Tooie. Tudi ta pride na XBLA.

skozi katere jih dobiš, je usmerjenih v dirkanje, a ne vedno tako, da bi moral z vožnjo skozi checkpointe prvi priti od točke A do B. Ta recept je osnova, ki jo razgibajo mnoge podvrste opravil. Iz vulkana frčijo ognjene krogle, do katerih se je treba pripeljati, jih z žarkom naložiti na prtljažnik in jih zvoziti do vode … v veleračunalniku se pregreva procesor, ki zahteva hladilno tekočino … nad tlemi paradira ogromen napihljiv zmaj, s katerega moraš odstreliti zaplate … treba je stlačiti velikanske žoge v gol ter koš … pobirati moraš smeti in jih odlagati v orjaško kanto … dostaviti v službo zamudnike … in še marsikaj.

Izzivi resda niso ne dolgi, ne posebej kompleksni. Če drugega ne, ti mini karta vedno kaže sovrage in cilje. Hec je v tem, da je treba biti za uspeh razumno spreten voznik, pobiralec stvari z žarkom in tepežkar capinčkov – zlasti pa moraš upo-





Tole je vmesnik za legasto sestavljanje vozil. Spočetka je malo lesen, a ti po kake pol ure docela preide v kri.

rabiti pravo vozilo. Sprva gre s predpripravljenimi kot po maslu, a nekako po začetni tretjini igre, ki zna skupno trajati več kot dvajset ur (krepko več, če se collect-'em-upsko lotiš nabirke vseh 131 jiggiejev ter osvojitve slehernega pokala), se začnejo reči zapletati. Nenadoma postanejo barabini premočni za privzete sposobnosti vozil v tvoji garaži. Zato po svetovih in Showdown Townu zbiraš dodatne note, v mestecu vohljaš za zaboji z avtodeli, kupuješ načrte ter kose in govoriš s folkom, ki skriva koristnosti. Tu so severni medo, ki Banja natrenira, da je hitrejši in zdržljivejši; maček, pri katerem lahko ponavljaš vsak začeti izziv, da ti ni treba harati skozi portale; krt, ki razkriva tajne; policijsko zaprta bitjeca, ki jočejo po svobodi. Marsikaj je treba plačati z notami. Ko imaš kose, za katere meniš, da so dovolj dobri, jih uporabiš v garaži in se naloge lotiš znova, razen če niso omejen na vnaprej določeno šajtrgo. Tedaj moraš pač biti dovolj spreten. Poleg tega so na sporedu rešetanja manjših ali večjih gruč raznolikih sovražnikov, branjenja likov, ki tekajo okoli, obračanje ročic, razvažanje hrane in še marsikaj. Kot v Banju za N64 je kristalno jasno, da je Rare skupina, ki veliko stavi na hvalevredno pisanost zamisli. Tudi sam Showdown Town je kraj dogodkov in skrivnosti, zlasti ker tu pridejo do izraza ploščadne spretnosti. Resda so podhranjene, saj je igra mnogo manj napredna skakavščina kot B-K za N64 in Live Arcade. A vseeno ne manjka po strehah ter pod vodo razmetanih not, ki jih ne dosežeš drugače kot s šapicami. Mestece skriva še presenečenja, kot so tombola, animirani uvodi v vsak svet v slogu TV-serij in staromodni avtomat s petimi osembitniškimi skakalnimi izzivi, kjer spoznaš, kako zlobni so bili špili tistebodi. Vsekakor pa gre vsako okolje, tako Showdown Town kot Nutty Acres in druščino, prečesati za lepimi razgledi, saj sta grafika in glasbena podlaga na mnogih mestih fantastični. Nuts & Bolts nihče od kritiških pregledovalcev ne omenja kot ene najlepših iger 2008., vendar je to krivica.

Zmes vožnje, sestavljanja, skakanja, pogovarjanja in obiskovanja podrobnih svetov je navdušujoče izvirna in prijetna za igranje. Zlasti v paru z bratcem ali sestrico, potomcem ali punco, saj ne gre za blesavo pobijanje, ampak za igro, v kateri ustvarjalnost ter premislek nekaj pomenita.

A še boljša bi bila, če bi Rare triumfalnim idejam dodali več posluha za eleganco. Tu so denimo čudni skoki težavnosti v načeloma lahkem špilu, kjer zahtevnost bolj kot iz potrebe po resnični igralni spretnosti izvira iz pametnega načrtovanja vozil, ki ni posebej zapleteno. Prisotne so nepremišljenosti, na primer osembitniška skakačina na avtomatu, ki se vsake toliko resetira, kar je vzdušno, a neprijetno za igranje. Kontrola pod vodo je nerodna in še dobro, da potapljanja ni toliko kot njega dni. Nažirajo nenatančno streljanje brez jemanja na muho in problemi pri mahanju s hladnim orožjem, saj tedaj pogled rad znori in ga moraš divje krotiti z desno gobico. Nekaj preveč je ponavljanja vrst nalog, zaradi česar se drugače pohvalna dolžina čuti malo razpotegnjena.

Najbolj pa ne morem mimo plavajoče fizike vozil, ki botruje težjemu in manj intuitivnemu nadzoru, kot bi se spodobilo. Kakor hitro talno vozilo ni zelo težko, poskakuje že ob najmanjših grbinah, zaradi česar je vožnja sitna, in kakor hitro je letečnež malo bolj okreten, se vede kot pijan komar. Poleg tega se vozila ob trku rada prilepijo ob objekt, v katerega so butnila, namesto da bi se odbila, nakar je treba voziti vzvratno in naprej. Hm, ni problema, porečete – pa je, ker začne kamera tedaj tako nihati, da človeku postane slabo. Okej, časovne omejitve za kosce sestavljanke in celo pokale so načeloma odpustljive, zato ni panike. Vendar zabavnost trpi, ko se po nepotrebnem ubadaš z neubogljivo prdalico.

Razumem tiste, ki jih bodo te bodice spravile v kolerično trzavico. Zastopim pa tudi vsakogar, ki se mu bo špil priljubil zaradi odlik – barvitosti, pretežne zabavnosti, izvirnosti (križancev ploščade in dirkačine, ki bi se zafrkavale iz gejmerstva, pač ni veliko), humorja, simpatičnosti. Ravno zato, ker se lahko izkušnja hitro nagne v eno ali drugo stran, je postavitev ocene nehvaležna. A nekaj je gotovo: Nuts & Bolts je najbolj lušten problematičen špil lanskega leta.

80 *Tale med je sladek, a pogreni in lahko z alergijo koga ubije. No, Snetija ni.*
xbox 360 — Rare / Microsoft



Dirkanje skozi checkpointe (zelena svetloba levo zgoraj) je alfa, ne pa tudi omega igre, saj počneš še marsikaj.

YUMMY YUMMY COOKING JAM

Kuharske igre vzhajajo kot še nikoli in bojim se, da jih bosta DS ter wii kmalu presita. Za slednjega nam je španski Virtual Toys na WiiWarovo mizo vrgel Džem, ki je na ravni spletnih iger, narejenih v flashu. V kariernem načinu krožiš med štirimi gostinskimi obrati: s hot dogi, hamburgerji, picami in mehiško koštou. Odklenjeno se prenese v arkadni način, kjer moreš tekmovati s soigralcem. Seanse trajajo po tri minute, zaporedne skupinice gostov pa je treba čim spretneje napitati. Težavnost raste, saj niso le stranke vse manj potrpežljive, ampak moraš za sestavine odšteti cekine, med kuho mlatiti po mrčesu in vključiti nove faze priprave. Tako je treba štručke pogreti in omako začiniti z določeno količino feferonov. Od natančnosti in urnosti postrežbe je odvisna napitnina, ki je ključna za zaslužek. Da je vse skupaj laže, dobiš odpustke, ki vznejevoljene spet razveselijo. Za igranje zadostuje daljinec, s katerim večino časa kažeš, klikaš in vlečeš. Občasni dregljaji v pravo smer obračajo pleskavice, sekljajo zelenjavo in zvijajo tortilje.



Usmrtitve muh so vir dodatnega drobiža. Podoben namen ima občasen mimohod frklje s pladnjem.

Koncept ni napačen – a kaj, ko se igra v goltancu zatakne zaradi kroničnega ponavljanja. Ustavi se že pri obiskovalcih. Glavnino tvorijo stalno iste face iz Transilvanije, ki se jim kasneje pridruži nekaj novih v postavi gangsterske družbe, vikingov ter japonskih bojevnikov. Saj izrisani so lepo, ampak frisov je res premalo. Ker vedno zasedejo natanko določene stole, je cenenost očitna.
Še bolj peče omejevanje kuharske svobode. Četverica gostiln ne nudi strašne živilske raznovrstnosti, saj v vsaki strežeš zgolj eno vrsto jedi, če zanemarim pomfri in pijačo. In čeprav imajo gostje sočasno podobne želje, moraš sestavine sekljati za vsakega posebej. Manjkajo recimo sklede, saj razen servirnega krožnika ni na voljo drugih odložišč za polizdelke. Kmalu sicer odkriješ prednosti dozirnega gumba za plin, saj kuhana omaka brbota, ne da bi se prismodila. A vseeno je to premalo. Ustvarjalnosti ni nobene in gre za do kosti oglodan koncept, znan iz Cooking Mame ter podobnih spretniščin. Za deset evrov se pojdite raje napokat v bližnjo prodajalno holesterola, boste imeli več od bankovca. ***Navi***



Če niso dovolj robotsko spreten, moraš v stopnjo znova. Pri tem se zaporedje naročil ne spremeni.

Virtual Toys | wii | 10 EUR

SÖLDNER-X: HIMMELSSTÜRMER

Včasih težko verjamem, da sem po vseh teh letih še vedno zaljubljen v shoot'em-upe, ta retro ostanek starih dni, ko so bile vesoljščine v slogu R-Type čislane kot danes 3D nažigaške megamojstrovine a la Half-Life 2. Pa sem. Besede, kot so Ikaruga, Gradius in Psyvariar, so glasba za moja ušesa. Ko je tako nemška skupina SideQuest Studios napovedala, da bo na Playstation Network za standardno desetaško ceno poslala novo predstavnico zvrsti, sem jo moral imeti. Zlasti ob tako slaboritnem imenu, kot je Söldner-X: Himmelsstürmer. Himmelsstürmer, FERDAMTNOHMAL! Nujen nakup, vam rečem.
Kljub moji ljubavi do žanra prvi vtis ni bil impresiven. Söldner-X, popiljena verzija izvirnika za PC, ki je v Nemčiji izšel decembra lani, je v desno leteča klasična dvorazsežna vesoljščina, v kateri s futurističnо ladjico klatiš tone sovražnega hardvera, ki ti vozi ali leti nasproti. Mehanika je standardna, kar pomeni tiščanje knofa in pobiranje nadgradenj, ki letijo iz barabinov. Več kanalj kot zaporedoma sklatiš z eno vrsto orožja, več moči zbereš zanj, kar pomaga pri uničenju medšefov in končnih šefov.



Podoba je s tehničnega gledišča čudovita, s stilističnega pa budi spomine na šutemape z avtomatov in amige. Marsikdaj je prijetnejša za ogled kot za igranje, saj prenasičenost škodi preglednosti.

Do sem vse v redu in prav, a naživalo je predvsem dvoje. Prvič, špil je bil nenavadno zakompliciran. Poleg na letenje, ogibanje, streljanje in pobiranje je bilo treba paziti na energijo dokaj velikega plovila ter na segretost orožja. Nadalje pa se ubadati še z menjavanjem petih orožij in zbiranjem nadgradenj zanje, kar jim daje različne prednosti. In drugič, čeprav je zunanjost barvita in televizor taleče visokodefinicijska, z mnogimi ličnimi efekti ter solidnim slogom, je problem v tem, da v vsej naphanosti s farbami, predmeti in učinki težko razločiš pomembno od nepomembnega. Posebej spočetka se ne pripeti redko, da sovražni izstrelek zamenjaš za nadgradenjski mehurček, ali se zatakneš v kos ospredja, ki je videti kot ozadje. Pa tuc-tuc glasba je sirasta. Hjah, kaj bi lahko drugega dobili iz dežele, ki nam je dala Modern Talking?



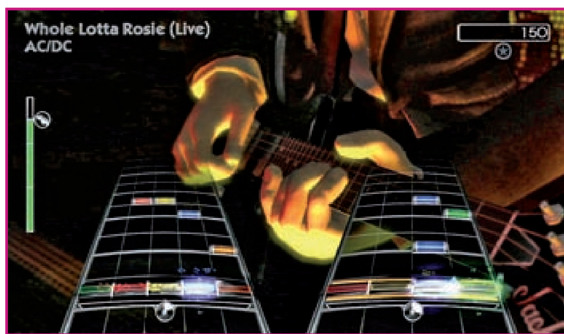
Zaslon s svojimi številnimi pokazatelji že skorajda spominja na resne vesoljske simulacije. Itak, saj vemo, da morajo Nemci v špile metati z lopato, sicer niso veseli.

A prav moja neomajna žeja po užitju nove vsemirščine je botrovala temu, da sem se z obema zamerama navadil živeti. Res je, da nista nikdar izginili, kar pomeni, da je Himmelsstürmer (jaa ject raus marširen und vepren zakoljen!) vedno nekoliko preveč zapleten za tisto, kar dostavi, in da se preglednost nikdar docela ne izboljša. Toda goreč ljubitelj zvrsti bo našel dosti luštnega. Recimo spodobno zamišljene valove sovražnikov; sistem nadgradljivih orožij, ki omogoča razumno mero taktične svobode; obilico raznolikih nasprotnikov in šefov, kjer brezglavo nažiganje redko zadošča; fino stopnjevano težavnost, od začetniške very easy prek kar zahtevne normal do alienske very hard, primerne le za Juniorja; razgibane (čeprav klišejske – mesto, votlina, vesolje ...) nivoje; spletne lestvice; in konkretno dolžino, v kateri ne manjka ne presenečenj, ne izziva. Žalovati gre nad odsotnostjo spletnega načina za dva, a zato je oni za eno konzolo dodobra zabaven, vsaj če se najde par nekoleričnih čislavcev staromodnih predstavnic žanra. Drugim Söldnerja-X itak ne gre priporočiti. ***Sneti***

SideQuest / Eastasiasoft | PS3 / PC | 10 EUR

AC/DC LIVE: ROCK BAND TRACK PACK

Pritoževanja, da v kitarščinah ni avstralskih visokovoltnežev, je zdaj povsem konec. Kajti po Let There Be Rock v Rock Bandu 2 so začeli tržiti še samostojni plošček (ja, to pomeni, da za zagon ne potrebuješ RB) z osemnajstimi komadi Ajsidajsijev v koncertnih verzijah. Ljubitelji studijske askeze bodo jamrali, a live inačice so za špil nadvse primerne, saj v Rock Bandu vedno igraš pred občinstvom.
Izbira pesmi potegne črto skozi kariero kultnega benda v sedemdesetih, osemdesetih in devetdesetih. (Zakaj ne iz ničtih? Ker je skupina 1995. utrpela velik padec popularnosti zaradi slabega albuma Ballbreaker, česar Stiff Upper Lip iz leta 2000 ni popravil. Šele letošnji Black Ice jih je speljal nazaj na pravo pot.) Torej, iz rane dobe so tu Dirty Deeds Done Dirt Cheap, Hell Ain't a Bad Place to Be, High Voltage, Highway to Hell, Jailbreak, Let There Be Rock, T.N.T., The Jack in Whole Lotta Rosie; osemdeseta uokvirjajo Back in Black, For Those About to Rock, Heatseeker, Hell's Bells, Shoot to Thrill ter You Shook Me All Night Long; devetdeseta pa Fire Your Guns, Moneytalks in Thunderstruck. Čeprav vse odvrešči aktualni



● **Veliko Rožice, dosti rozete ali nemalo obojega? AC/DC niso bili nikdar subtilni, kar se seksualnih namigov tiče :D. Hecno potem, da zraven nimajo kakih babetin.**

pevec Brian Johnson, ki za očake ni povsem enakopravno nasledil leta 1980 umrlega Bona Scotta, in dasi je Let There Be Rock že v RB2, se bo marsikak brat po ljubiteljstvu električarjev strinjal z mano, da je seznam na nivoju. Predvsem zato, ker na njem praktično ni pesmi, ki bi ne poosebljala poslanstva skupine. Se pravi delati z živalsko močjo nabito zmes metala in rokenrola, ki obravnava vedno enake tematike: seks, zajebani lajf, žur ter še enkrat seks.
Seveda je enako pomembno kot setlista to, kako se štikli igrajo. Treba je reči, da so Pi Studios, ki so jih Harmonix najeli, ker so sami prezaposleni z glasbenščino po licenci Beatlov, posel opravili dobro. Šopanja kitarista Agnusa Younga so prenešena z dobršno mero posluha in spretno ustvarjajo vtis netežavnega prehajanja med solažami, metalskimi rifi ter figurami iz klasičnega rokenrola, kot je za AC/DC značilno. Kar se težavnosti tiče, je easy res easy in ekspert domala nemogoč, dočim je preskok med medium in hard konkreten, toda vreden vaje, saj je odžagati ves Highway to Hell nepozabno.
Poskrbljeno je tudi za godce drugih inštrumentov. Bas je lažji od solo kitare, a uživantski zaradi bass groova in dvanajstkratnega pomnoževalnika. Bobni so super, saj velik del silovitosti glasbe AC/DC sloni na mogočnih ritemskih sekcijah, nekaj komadov pa je nalašč koncertno podaljšanih ravno zato, da si lahko živali za činelami dajo duška. Nekateri so v tem smislu zapretiravani, saj se vlečejo kot kurja čreva, a se da preživeti. O vokalu pa nima smisla govoriti – poješ lahko, a skoraj verjetno boš to počel oktavo ali tri niže, sicer bodo šle glasilke po gobe. Vsekakor je izkušnja za ljubitelja muzike AC/DC izredna, ko se vsi inštrumenti združijo na spodobni zahtevnostni stopnji, Sploh zaradi Rock Bandovega grafičnega pogona in publike, ki skače in poje s tabo.
Škoda torej, da izdelek ni nič več kot to, kar obljublja naslov – paket pesmi. Čeprav je samostojen, nima kariere s šviganjem sem ter tja po svetu po različnih prizoriščih z vmesnimi videi, kot smo videli v Guitar hero: Aerosmith (glej Joker 181), temveč pozna le golo zaporedno odklepanje komadov. Takisto ni novih igralnih mehanik, prilagajanja zunanjosti likov ali njih včitavanja iz Rock Banda oziroma podobnosti glasbenikov s člani AC/DC. Vse, kar je videti, je nekaj več poskakovanja in kamere na vratu kitare, kot v videu za Thunderstruck, ni pa Agnusove značilne hoje po odru. Ta je en sam. Manjka tudi internetno udejstvovanje z lestvicami vred, res pa je, da lahko s priloženo kodo komade izvoziš v prvi ali drugi Rock Band. No ja, raje imam izdelek z osemnajstimi izbranimi, odlično poustvarjenimi komadi za 30 evrov, kar je sprejemljivih 1,6 evra za vsakega (manj, kot običajno stanejo pesmi za RB ali GH v spletni verziji), kot z drugimi skupinami okrancljan nabor štiridesetih štiklov iz Gutar Hero: Aerosmith. Dvoma ni: če si fan AC/DCjev, je ta THUNDER-iozni plošček pravi zate! ***Sneti***

Pi Studios / EA xbox 360 / PS3 30 EUR



● **Tole emo strašilo bo pri AC/DCju pelo takrat, ko bo zmrznil pekel. Res bi lahko v igro zadegali ustrezne frise & stase, saj je jako čudno zreti v take patrone.**

IKARUGA

In evo še ene vesoljske streljanke. Toda za razliko od sosednjega Söldnerja (vstavi naključno nemško dretje) je Ikaruga klasika, prekaljena v osmih letih kritiškega ter fanovskega analiziranja – in naslov, ki s svojo izrednostjo še vedno dviga kocine. Drži, da je tale izdaja za xbox 360, ki jo dobiš v Xbox Live Arcade, po inačicah za avtomat, gamecube in dreamcast že rakete), ko je temna, pa temne. V eno od teh dveh farbnih kategorij sodijo tudi vsi sovražniki, ki izstreljujejo bodisi svetle, bodisi temne pljunke. Če se nas svetla krogla dotakne, ko smo temni, smo ob življenje, enako v nasprotnem primeru. Svetle kugle, ki jih bljuvamo kot bela ladja, prizadejajo dvakrat več poškodb temnim ciljem, in obratno. Kot da to ne bi bilo dovolj, dodatno globino prispeva zaporedno sesuvanje sovražnikov ene ali druge barve, s čimer si višaš oceno ter točke.
Te v verziji za xbox 360, ki teče v čudovitih 720p in je vsebinsko domala, a ne čisto enaka predhodnicam, potujejo na spletne lestvice, da lahko v samotnih nočeh ugotavljaš, kako v primerjavi z japonskimi alieni nimaš pojma. Tjakaj lahko prav tako pošiljaš posnetke svojega ikarugovstva in zreš replaye drugih, tudi najboljših igralcev, za kar je bilo treba njega dni uvažati posebne DVDje iz Tokia. Zakon. Vdelan je multiplayer za dva na eni konzoli, po system linku in po spletu, res pa je, da špil ni idealen za tako udejstvovanje. Igra je polna ozkih prehodov, polnih capinov in smrtonosnih zidov, kar je tečno že na enem kavču, kaj šele, ko se v vsemrežnem co-opu pojavi zamik, kar ni tako malokrat.
Črnobela mehanika, ki je destilat obeh Ikaruginih predhodnic (Silhouette Mirage, Radiant Silvergun) legendarnega japonskega razvijalca Treasure, botruje izredno zanimivemu igranju. Uspeh je kombinacija učenja namenoma vedno enakih vzorcev uletavanja sovražnikov, refleksov in taktičnega gibanja & streljanja. Ikarugo sicer lahko igraš kot navaden šuter, a s tem nisi niti opraskal površja. Podlaga iz črnine in beline, na kateri temelji stilistično dovršena zunanjost, ima ničkoliko fines, zlasti ker je vsaka, ampak res vsaka strelska situacija načrtovana odlično. Pravzaprav gre za nažigaške ugankice, za hitro nanizane adrenalinske izseke premikanja, nažiganja in premišljanja, ki imajo eno najboljšo, a mnogo srednje dobrih in slabih rešitev. Te je treba iskati v delčku sekunde in čeprav lahko privzeto težavnost dodobra znižaš, je Ikaruga kljub temu težka igra, namenjena predvsem okorelim ljubiteljem shoot'em-upov. In tistim, ki bi to radi postali.



● **Če nimaš xboxa 360 in špila, v katerem bi zrl posnetke, lahko na TiTubi najdeš videotke ljudi, ki so dokazljivo iz neke druge dimenzije. Recimo modela, ki Ikarugo šopa z obema rokama v načinu za dva. Ako ga hočeš zreti, v iskalno okno zadegaj 'Ikaruga two player' in izberi prvi zadetek. Itak. Ker tip JE zadetek.**

četrta verzija ene in iste igre. S tem, da se med sabo razlikujejo bore malo. Pa kaj? Deset evrakljev kupi briljanten šutemap, ki sodi v vrh zvrsti, če ne kar na prestol, in ni jih malo, ki ga bodo upravičeno nabavili kljub lastništvu ene od predhodnic.
Ikaruga je tako zanimiva, ker ni običajna rešetačina. Hec je sicer v tem, da iz ptičjega pogleda vodiš ladjico, ki se v neotipljivi prihodnosti bojuje proti trumam sovražnega hardvera. Vendar ne zadostuje, da le tiščiš gumb za strel in občasno razpošlješ trumo raket. Bistvo naprednosti je izpiljen sistem menjavanja med svetlo in temno obliko ladjice. Ko je ta svetla, vsrkava svetle izstrelke (s čimer polni energijo za

Da ti je všeč, moraš posedovati naravne danosti, uživati v študiranju milisekundnih odzivov na vse bolj zlodjevske vzorce in izredne šefe ... ter razumeti, da je zgolj peterica stopenj namenjena novim in novim preigravanjem v iskanju perfekcije. Jasno – mar si igra, ki je slednji zelo blizu, zasluži karkoli drugega? ***Sneti***

Treasure / Microsoft xbox 360 / gamecube / dreamcast 10 EUR

Sveži filmofilski izziv

Sneti nadgradi svoje filmsko frikovstvo ob drugi izdaji kviza za xbox 360, Scene It: Box Office Smash. Zdaj ve, da je bil Michael Douglas producent Leta nad kukavičjim gnezdom, neznanka pa mu ostaja, če je Julia Stiles v resnici fant.

Slabo leto tega smo se v JCTjevi pisarni ruknili na kavč, se sumljivo objeli in preizkusili, koliko obvladamo filme. Povod je bil Microsoftov kviz Scene It: Lights, Camera, Action, ki se je za razliko od splošnonamenskih playstationovih Buzzev omejil na gibljive slike. Kot je povedal članek v Jokerju 175 (id na stranki 4652), se Scene It ni izkazal ne s predstavitvijo, ki je bila zaspana in neprivlačna, ne z nalinijskim udejstvovanjem, ki ga je bilo manj kot treznih likov v pelikulah Jana Cvitkoviča. Se pravi, nič. Je pa imel kulska pritiskala in zdravo jedro v obliki razgibanih kategorij ter vprašanj, ki so orenk testirala tvojo domačnost v hollywoodski sedmi umetnosti. Prav tu je imel največjo prednost pred Buzzi, saj je skoraj izključno nagrajeval znanje, dočim je bila Sonyjeva konkurenca nagnjena k pocarstvu ter osnovnošolskosti. Zlasti to velja za Buzz na PS3 (Joker 181), od katerega smo pričakovali veliko, a dobili malo.

The Good Sequel

Nadaljevanje, podnaslovljeno Box Office Smash, je v temelju enako predhodniku. Podpira od enega do štiri sodelujoče, uporablja znane farbovite brezžične kontrolerje z velikim osrednjim in par manjšimi gumbi (brez težav lahko igraš tudi z xboxovim joypadom), ki se odlikujejo po ergonomiji in praktičnosti, ter je namenjen ljudem, ki so doma v filmih ter angleščini. Če ne izpolnjuješ obeh teh pogojev, se ne trudi, ker se boš zabaval toliko kot ob ogledu Morane. Če ju, pa boš deležen večje spoliranosti od enice.

Opazno je napredovala predstavitev. Namesto v izpeljanki devedejskega vmesnika se znajdeš v luštkani mini kinodvorani z udobno zofo, na kateri sedijo do štirje liki tekmovalcev. Če nimaš nameščenega novega xboxovega vmesnika, obtičiš z neimpresivnim naborom risankastih likov, med katerimi je strašljivo verna izpeljanka Saše Lošiča. Ako si inštaliral 'New Xbox Experience', ki se diči s podporo avatarjem, pa moreš uporabiti lastno osebico ali se odločiti za naključen izgled. Res je, da Scene It 2 nima studia in poskakujočega voditelja kot Buzz, te pa spremlja nevidni čvekator, ki se mu šale na račun filmov kar posrečijo. Zlasti pa ni žaljiv do tistih na repu, v kar pogosto zaideta tako prvenec kot Sonyjev kviz. Kategorije imajo pisana, lično animirana okolja, včitavanje je hitrejše in vse skupaj teče bolj gladko.

Krome Studios, ki so se pridružili ustvarjalcem, so poskrbeli še za dvoje reči. Najprej so prečistili načine, ki so zdaj štirje. Najbolj razveseljiva je vključitev spletnega udejstvovanja skozi Xbox Live za dva do štiri daljinsko povezane xboxe. Pri tem lahko za enim televizorjem čiča več ljudi z več kontrolerji, od katerih mora vsaj eden imeti zlati Livov račun, vendar bodo odgovarjali kot eno moštvo. Enoigralstvo pa je zdaj razdeljeno na kratko (15 do 20 minut) in dolgo partijo (20 do 25 minut) ter igro po meri. Ta je še kako dobrodošla, saj lahko v njej izključiš privzeto prijavljanje za odgovor, da so tako vse opcije prisotne na zaslonu (drugače so skrite), in vključiš minus točke, ki dajo vetra nepremišljenim zgodnjim odgovarjalcem. Prej kot se odločiš za repliko, več točk lahko dobiš – ali jih več izgubiš. Oboje izkušnjo naredi še bolj taktično in odvisno od znanja.

Škoda torej, da ni moč odstraniti talanja točk v premorih med štirimi rundami, kolikor jih šteje vsaka igra. Praktično vsakdo jih dobi nekaj tisoč, glede na to, kako mu je šlo – toda nesreča je v tem, da jih špil daruje tudi za take neumnosti, kot je največ zgrešenih izjav. In to nemalo. S tem imajo zaostajajoči več možnosti, da nadoknadijo razliko, je pa nefer do vodilnega. Če bi se dala reč izključiti, bi bilo vse v redu, a se ne. Prav tako na spletu ne moreš urediti partije po meri z odštevanjem pik, so pa tu vsemrežne lestvice.

No, sitnosti večinoma romajo pod preprogo ob finih vprašanjih ter kategorijah. Nekaj slednjih se je poslovilo, a prišle so nove in treba je reči, da je nabor odličen. Tako gledaš izrezke iz vsakovrstnih holivudskih kreacij, od petdesetih let do danes, nakar odgovarjaš na pitalice v zvezi z njimi, tako faktološke kot opazovalske (kakšne barve obleko je imel kdo in podobno) ... skušaš razbrati fris iz zvijajoče se podobe ... identificiraš film na podlagi pikslaste animacije ... prepoznavaš postre ... ugotavljaš igralce ali filmarje ob dejstvih o njegovem življenju ... dopolnjuješ izjave ... filmom pripisuješ slike ... gruntaš, katera zadeva bi to bila na podlagi zaključne špice ... Kategorij je dosti in vprašanj še več, pa še izmenjavajo se pri odlomkih, tako da mine lepo število partij, preden uzreš kakega, na katerega si že odgovoril. V oboje je šlo dosti domišljije, pitalice pa se skoraj nikdar ne spustijo v banalnosti.



Dodatne paketke vprašanj je Microsoft obljubljal že za prvi Scene It, a iz tega naposled ni bilo nič. Zdaj naj bi se to spremenilo, saj Box Office Smash baje čaka kar nekaj novih skupkov pitalic. Kakopak za sladke cekinčke.

BOS(S)

Huronsko nadpriporočljiv Box Office Smash sicer ni. Nezmožnost izklopa tega, da ti igra med odmori tala točke, je za zagrete igralce problem. Prav tako ni umetnopametnih tekmovalcev, tako da je zadeva v solo pusta. Če sem tečno primerjalen, jih Buzz ima, tako kot podporo osmim ljudekom (Box Office: štiri) in ustvarjanje ter dolpobiranje uporabniško narejenih kvizičev. Takisto ni širšega pogleda na filmsko umetnost, saj je igra osredotočena na Dolino sanj.

A tako kot enica si Scene It 2 lasti ravno tisto najpomembnejše: zabavno, toda izzivalno srce, ki zahteva tako poznavanje filmov kot rabo sivih celic. Kjer Buzz nažira s tečnimi kategorijami, čudnimi vprašanji in grozljivo nepošteno zaključno igro, ki rada izniči ves prejšnji trud, je Scene It udejanjen mnogo bolje. Tednov vsakovečernega nažiganja ne bo zdržal, saj se bodo pitalice začele ponavljati, ampak za občasna druženja filmskih podkovancev, prežeta z zdravo tekmovalnostjo, naravnost seka. Govorim iz izkušenj!

Samostojen paket Scene It: Box Office Smash s pritiskali stane okrog 65 evrov, samo softver pa 40.



PLAYSTATION 3

Igralna konzola
PlayStation3 80 GB Resistance 2

PS3 konzola z 80 GB diskom vam je tokrat na voljo z novo igro Resistance 2, nadaljevanjem najbolje prodajane PlayStation3 igre ob izidu konzole.

399,99 €







PLAYSTATION 3

PlayStation 3 igre

- Dead Space
- Saints Row 2
- Mirrors Edge

69,99 €
cena za kos





PS2
PlayStation.2

Igralni plošček
Sony Dual Shock

Igralni plošček za igralno konzolo PlayStation 2 v modri in rdeči barvi.

29,99 €



Logitech

Igralni volan
Logitech Driving Force Wireless

Brezžični volan za PS3 konzolo z odličnim povratnim učinkom. Enodelna oblika zmanjšuje hrup ter omogoča lažje nastavitve in shranjevanje. Brezžična tehnologija (2,4 GHz) pa vam zagotavlja udobno in neomejeno kontrolo tudi v oddaljenosti do 9 metrov od konzole. Deluje tudi na PS2 konzoli.

69,99 €

PS2
PlayStation.2

Pomnilniška kartica
Sony Memory Card 8 MB

Pomnilniška kartica za igralno konzolo PlayStation 2 v modri in rdeči barvi.



19,99 €





Wii™

Igralna konzola
Nintendo Wii Sports Pack

Zabava za vso družino. V paketu je priložena igra Sports, ki vsebuje 5 različnih iger: Tenis, Golf, Bowling, Baseball in Boks. Priložen en brezžični igralni plošček.

269,99 €



BIG BANG
vedno nekaj novega

DOTIK POTENCIALA

Sneti in Luni si prisvojita novi ipod touch in ga vpogledata. Medtem ko se slednji ukvarja s hardverom, se prvi osredotoči na njegovo igrarsko plat. Kasneje se nadvse želita dotakniti drug drugega. Še dobro, da sta fizično pol Slovenije narazen.

Apple, ki obvladuje 78 % ameriškega in 62 % britanskega trga s predvajalniki glasbe, je zvit kot presta. Njegovi tržniki in raziskovalci navad kupcev natanko vedo, kaj s prenosno tehnologijo najraje počne njihova osrednja ciljna skupina, se pravi generacija, ki šteje od dvajset do trideset let. Telefonari, brska po netu, posluša muziko, gleda filme, igra igre. Pri čemer hoče vse imeti takoj, poceni, v impresivni embalaži za statusne potrebe in brez večjih zahtev po privajanju. In evo, še preden taki ljudje pomežiknejo, je Apple ob njih, ta trgovec odkritega nasmeha s svetlikavo robo. Kupte!, gaspud, kupte!, vabi. Ni pocen, ampak usi vas bojo gledal ko boga. Luknja v žepu? Ni blema, mamo tud pocen flike.

Prvaka te filozofije sta multimedijski telefon iphone in večpredstavno predvajalo ipod touch, odslej oba v izvedbi druge generacije. Iphone je v njej spremenil ime v iphone 3G, ipod touch pa ostaja ipod touch. O njiju smo prelili že dosti tiskarskega črnila, največ v članku Fenomen ipod v Jokerju 173, id na stranki 4396. Odtlej se ni spremenilo veliko, saj tekmeci capljajo daleč zadaj, zaradi česar se Apple med posodabljanjem ni pretegnil. Lepotca stavita na iste argumente kot ob izidu: greha vreden večdotikovni vmesnik, kot solza čist devetcentimetrski zaslon, vdelano zaznavanje nagiba in pospeška, široke multimedijske zmogljivosti ter silovito podporo Applove spletne trgovine, te mašinerije za digitalno distribucijo. Iphone je celovitejši, saj ponuja tulifonične funkcije, kamero, mikrofon, GPS-sprejemnik in polnokrvni bluetooth. Pri touchu je slednji rezerviran za športno navezo Nike+. A seznam zmožnosti ipoda touch ostaja impresiven in če ne čutiš potrebe po zamenjavi mobidika, je odštev evrov za vrhunske sposobnosti predvajanja glasbe in filmov in vmesnik za brezžično spletarjenje s široko programsko podporo (Safari, YouTube, Google Earth ...) upravičen.

Zraven tega je tu začimba, ki jo je z besedami težko izraziti in ki ti med rabo obeh ploskih lepotcev fris razsvetljuje z nasmehom. Tako kot branje o tehničnih zmogljivostih ne približa občutka vožnje s ferrarijem, železninske značilnosti ne morejo izdati užika jabolčniške izkušnje. Apple pač zna. Drži, da ibanda človeka živcira z nenavadnimi potezami, kot so nezmožnost brisanja fotk direktno skozi vmesnik, omejitev sinhronizacije z enim računalnikom naenkrat, zaradi česar gre po gobe vsa vsebina na inpravi, če jo želiš uporabljati z drugim abakom, in podobne porkamadonce. Toda 99 % časa si zadovoljen in neomajno prepričan v pravilnost nakupa. Da pri konkurenci še zdaleč ni tako, ve vsakdo, ki je preizkusil kakega od mnogih takozvanih 'iphone killerjev', recimo Samsungovo omnio ali HTCjev diamond touch. Tem se zalomi že pri tako osnovnih zadevah, kot je natančnost dotikovnega vmesnika, ki je pri applih domala perfekten.

No, prava zvezda v nedrju iphonov in touchev ter glavni krivec za pričujoči članek je naveza osrednjega 400-megaherčnega procesorja ARM11 (le pri touchu druge generacije je takt 533 MHz) in 3D pospeševalnika powerVR MBX lite. Konjička sta bila prisotna že v prvi generaciji naprav, a sta ostala večidel neizkoriščena. Po specifikacijah sicer ne izstopa niti eden niti drugi in ju je moč srečati v kopici drugih sličnih naprav, denimo nokiji N95 in motoroli Z8. Toda Apple ju je koncem 2008, ko je izvedel igričarsko ofenzivo presenetljivih razsežnosti, izkoristil tako, kot se zagre. Gizma sta dobila večtisočglavo familijo zabavnega softvera, zaradi katere je sadno železje vsled Nokijine nezainteresiranosti že preseglo N-Gage 2.0, v nekaterih pogledih pa se je približalo celo čistokrvnim ročnim zabavljačem v slogu DSa in PSPja.

Nabavljalna norost

Osnovna igrarska finta ipoda touch in iphona je v tem, da se špilanju na poti približata iz druge smeri kot tradicionalne prenosne gejmerske priprave. Njun temeljni uporabnik ni zagret igričar, ki bi napravo kupil zaradi špilov, temveč človek, ki jo ima v prvi vrsti zaradi drugih danosti, si pa kdaj zaželi malo poigrati. V tem se onegaja ne razlikujeta od principa sodobnih mobilnih telefonov. In glej, v trenutku, ko si kupec poželi e-zabave, je spet ob njem zlatozobi štacunar s tatujem ajdareda.

Za to praktičnost je najbolj zaslužna digitalna distribucija programja skozi internetno trgovino Itunes, katere del je App Store. App je okrajšava tako za Apple kot za Application, skoznjo pa Jabolčniki tržijo programje za obe napravi, katerega lep delež so ravno igre. Na voljo je dosti aplikacij, recimo pregledniki vremenskih razmer, opomniki, predvajalnik radijskih postaj in simulator libele (kar se meščanom zdi smešno, pravim štajerskim domačim mojstrom pa neprecenljivo -Luni). Toda največ denarja kot iz pregrešno zrelega kakija teče iz špilov. V App Storu, katerega dnevni promet znaša dobrih 700.000 evrov, je zdaj več kot deset tisoč programov. Od tega je različnih iger nad 1500, kar pomeni, da je najbolj obširna kategorija prav 'Games', med njimi dosti povsem zastonjskih za mimogredno kratkočasenje. V primerjavi z navadnimi telefoni je to super, saj je treba recimo za sleherno javansko zadevo na Planetu in Vodafone Live odšteti goldinar, naj bo še tako zanikrna. Je pa kajpak res, da je kvaliteta povečini temu primerna.

Nakup plačljivih zadev je hiter in neboleč. Na maca ali PC namestiš 65 MB veliki Itunes, ki ga zastonj dobiš na *www.apple.com/itunes*, ustvariš profil, vneseš podatke o plačilni kartici (sprejemajo Mastercard, Viso in American Express, PayPal ni op-

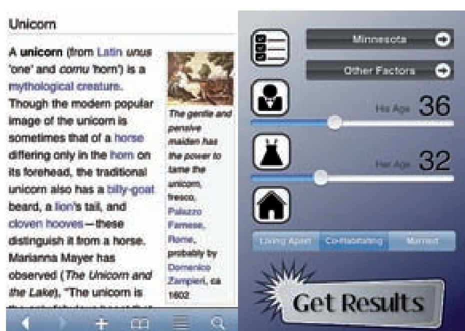


Na sliki nista dva iphona, saj je na desni ipod touch druge generacije. Napravi sta fizično skoraj enaki in tudi pod pokrovom se ne ločita bistveno. Zaradi tega sta večidel združljiva in skoraj vse igre, pisane za enega, delujejo na drugem. V Sloveniji je uradno na prodaj le touch, pri iphonu pa smo na sporedu za saharsko Afriko.



Takale je prva stran prodajalne App Stora v okviru širše jabolčniške štacune Itunes. Preglednost je občudovanja vredna: zgoraj so velike slike trenutno najbolj vroče robe, desno lestvica, levo kategorije, na sredini pa klikabilne ikone in liste vsega, kar je moč nabaviti. Vsak izdelek ima svoje podokno.

cija), potrdiš zahtevano in to je to. Ko naletiš na nekaj, kar ti je všeč, klikneš gumbek Buy App, nakar program samodejno dolpotegne datoteko. Slednjo na ipod ali iphone rukneš z ikonico za sinhronizacijo. Vedno imaš tudi možnost, da navedeno opraviš direktno iz ipoda ali iphona po brezžični povezavi z vsemrežo, pri čemer je brskanje dosti bolj odzivno in udobno kot v počasnem vmesniku za N-Gagevo trgovino. Prodajalna hkrati skrbi za zaplate in nadgradnje. Za razliko od konzolastičnih spletnih štacun Slovenca v App Storu ne pričakajo omejitve pri kupovanju. Vneseš podatke, klikaš, kupuješ vse aplikacije po spisku. Toda kajpak nas morajo kavsati drugje. Na glasbo in igre za ipoda nano lahko brez darilnih kartic (gift card) pozabimo ter za dolpoteg filmskih prikolic in videa je treba preklopiti državo štacune.



App Store ne nudi le iger, marveč tudi kup programov. Nekateri so vsakdanje koristni, recimo wikipedijaški pregledovalniček na levi, drugi čisto brezzvezni v slogu 'a sva združljiva'.

Malusi trgovine? Načeloma sploh ni predstavitvenih verzij, saj so špili vnaprej določeni kot zastonjski ali plačljivi. Applova pravila izrecno prepovedujejo inačice, ki bi kupca vodile do 'polne'. Če se programerjem ljubi narediti verzijo Lite, ki deluje kot demo, kul, sicer vnaprejšnjega preizkusa ni. Pa natlačeno je vse skupaj, skupine tipa Action, Role Playing in podobne gor ali dol. Če ne veš, kaj natanko iskati, zna biti skladišče težko pregledno. Sploh ob izdatni naphanosti z izdelki, ki narašča z nezmanjšanim tempom.

Špilovja plaz

Poplava iger v tako kratkem času ni čudna, če vemo, kakšna je Applova politika do razvijalcev. Za iphone in ipod touch lahko špile dela vsakdo, ki se pri proizvajalcu za 99 dolarjev (70 evrov) registrira kot razvijalec in s *http://developer.apple.com/iphone* dolpotegne zastonjski razvojni paket, SDK – Software Development Kit. Tega poganjajo le maci s sistemom Leopard, da si Microsoftovi execi na mesec kupijo eno afriško državo manj. Razvojni paket temelji na programskem jeziku C in avtorjem omogoča dostop do vseh kotičkov strojne opreme, od zaznavalnika pospeškov ter nagiba prek grafike (OpenGL) in zvoka (OpenAL) do mikrofona.

Ko je igra ali kaka druga aplikacija narejena, jo razvijalec po elektronski poti dostavi Applu v odobritev, da preverijo, če v njej ni kake grozote, kot so joški ali fris Damjana Murka. Ko je ta postopek opravljen – nekateri avtorji trdijo, da je po nepotrebnem dolg in da Apple ni najbolj odziven –, ustvarjalec zakoliči ceno, ki zaenkrat sega do največ osmih evrov. Nato se izdelek znajde v App Storu, kjer je izkupiček odvisen izključno od tega, kako dobro se prodaja. Od vsake transakcije si Apple odreže trideset odstotkov za razne stroške, ostalo gre avtorjem. Se pravi, od Rolanda, ki sem ga kupil za 8 evrov, je 2,4 EUR pobralo Jabolko, 5,6 pa jih je šlo založniku Ngmocu in avtorjem Hand Circusu. Sto tisoč prodanih Rolandov pomeni 560.000 evrov v njihovih žepih in 240.000 za Apple. Koza sita, volk se treplja po želodčku. Seveda je vprašanje, koliko so Hand Circus od Ngmoca res dobili, toda v App Storu je ničkoliko špilov in špilčičev iz garaže, pri katerih razen Appla ni posrednika. Nobenih transportnih stroškov, nič trgovcev, ki bi zaračunavali maržo in se tresli, kako bo s prostorom na policah. Le nemalo poceni špilov. Steve Demeter, ustanovitelj in šef 'skupine' Demiforce, je na primer v igro Trism vložil 3500 evrov in jih v dveh mesecih zaslužil 177.000. Zaradi tega je pustil redno službo, najel še nekaj ljudi in se lotil dela na petih novih izdelkih za App Store.

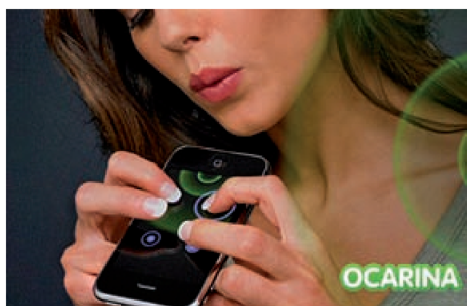
Tovrstna svoboda sicer nujno pomeni preplavljenost virtualne štacune s smetjem. App Store je zato nabit z amaterskimi gejmčki, ob katerih količkaj resnega špilavca prime srat, in s programi sumljive kakovosti, kakršen je Allradio, ki se ob vsakem iskanju postaj po wi-fiju sesuje. Prav tako so sfaljeni mnogi na videz profi naslovi (Asphalt Racing 4, Cro-Mag Rally) in predelave zvenečih imen (Super Monkey Ball, ki ga je muka nadzorovati). Odsotnost demo inačic naredi kupovanje tvegano, odvisno od redkih opisov poklicnežev ter mnenj po forumih, saj so temu namenjena okna v App Storu večinoma prazna. Takisto manjka umerjenosti v multiplayer, saj ima malokatera igra spletno povezljivost, in dosežkov (achievementov), ki bi orisovali napredek, kot jih imata N-Gage 2.0 ter, heh, xbox 360. Nekateri pa bodo živčni, ker iphone in ipod touch ne poganjata javanskih iger, vsaj ne v povsem legalni verziji.



So lastnosti, kot je na več mestih občutljiv zaslon brez dodatnih gumbov, pogum ali norost? Futuristično vizionarstvo ali klestenje funkcij na rovaš videza? Genialnost ali afnanje? Kot pri marsičem je odgovor takle: malo vsega. Po eni strani so lahko igre zaradi tega za konkurente težko, celo neponovljive. Po drugi pa se vidi, da se razvijalci še lovijo. Tak primer je Brothers in Arms: Hour of Heroes (levo zgoraj), ki je videti trirazsežno lep, igralno pa ni nek biser. Istotaka sta CSI Miami in The Force Unleashed. Izpostavim pa naj luštno matematično miselnico Kugon (druga z leve v spodnji vrsti). Zgoraj desno je SimCity.

Še nekaj je hecno: kako brezskrbno Apple dopušča očitne plagiate. V času, ko Sony ostro moderira uporabniško izdelane nivoje v LittleBigPlanetu in Activision pazljivo nadzira muziko, ki jo gmajna paca z editorjem v Guitar Hero: World Tour, se Jabolčniki sploh ne sekirajo, ko se na prodajnem seznamu znajde Hero of Sparta, brutalno nesramna kopija God of Wara. Rolando se nadvse očitno zgleduje po Locu Rocu, Tap Tap Revenge na vse kriplje kopira Kitarskega heroja, DuckDuck si je konkretnega navdiha poiskal pri Super Rub A Dubu, Trism v Bejeweledu, Ferrari GT Evolution v Outrunu ... Že morajo imeti v pesjaku trop izurjenih šiljezobih advokatov, ki komaj čakajo, da avtorje izvirnikov raztrgajo na drobne kosce, če bi si upali pisniti.

A kljub temu ni malo izvirnic, ki pridoma izrabljajo iphonove in toucheve edinstvenosti. Taka je Ocarina, pri kateri pihaš v iphonov mikrofon in s prsti prekrivaš navidezne luknje na ekranu, s čimer simuliraš inštrument. (Ocarina je zato eden redkih izdelkov, ki je združljiv le z iphonom.) V navezi s količino, barvitostjo in lahkega nakupa vsega za igre in programje v

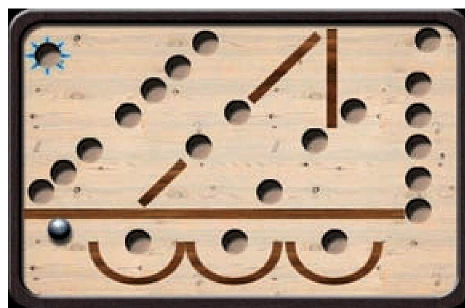


Eden originalnejših izdelkov v App Storu je Ocarina, ki iphone spremeni v zeldaški inštrument. Ob tem nudi vsemrežno povezljivost z drugimi pihači.

kompotovski trgovini mimogrede zagoniš nekaj desetakov. Vse je tako poceni, da podleže impulzivnemu nakupu, da ne omenjam pogostih akcij, vsled katerih App Store na trenutke deluje prav hoferjevsko. Zaradi evra ali dveh za nekul igro ne boš bankrotiral, naokoli je itak na stotine zastonjskih za zabijanje časa, medtem ko je 8 EUR na primer za Rolando, ki je spodobno obsežen špil, razumen strošek. Pecejaški oderuhi tipa Steam, ki tržijo digitalne dolpotege po enaki ali celo višji ceni, kot igra stane v otipljivi trgovini (GTA4 za 50 evrov, ne me smejat!), bi si morali zlati delišes vžgati usred čela, jebem jim mater jim jebem.

Kontrolna metoda

Slab okus ob legiji neposrečenih igric in očitnem kršenju avtorskih pravic pomagajo lajšati ključni igrarski vidiki ipoda touch in iphona. Prvi je grafična in zvočna zmogljivost njunega drobovja, ki na zaslon spravlja lepe okoljske učinke (zlasti se izkaže pri vodnih površinah, kar vidimo v DuckDucku) in spodobno 3D poligonsko grafiko. Le-to zaenkrat najbolje razkrivata Hero of Sparta in Brothers in Arms. Ni sicer tako dobra kot PSPjeva, a gladko poseka DS in javanske umotvore ter se kosa z ono s platforme N-Gage 2.0. Niti ne toliko po detajlih in količini oziroma kakovosti poligonov, bolj po splošnem vtisu, med drugim zaradi odličnega 3,5-palčnega zaslona z ločljivostjo 480 x 320 (N95: 240 x 320, DS: dvakrat 256 x 192, PSP: 480 x 272). Torej, ločljivost je višja kot na PSPju, je pa ekran manjši – Sonyjeva konzola si lasti 9,5 x 5,4 cm prikazovalnik, touch pa 7,5 x 5,3 cm.



Spravljanje kroglic v luknje s pomočjo nagibanja naprave je eden bolj samoumevnih igrarskih prijemov. Tovrstnih špilov za obe pričujoči napravi kar mrgoli in nekateri so prav kul.

No, tehnični detajli in forumski kregi gor ali dol, v splošnem velja, da so špili na dotikabilnežu in ifonu impresivnega videza. Ekran je zadovoljivo berljiv celo v sončni svetlobi, kjer imata PSP in DS več težav, tudi zvok ni slab. Je pa res, da baterija pri igranju poide v kakih štirih urah – in da je še vedno lepše zreti v kakovostne dvorazsežne izdelke kot 3D poligonske igre, ki jih pelje scat dobri stari PS2 na standardnem teveju. Jebiga, nismo še v filmu Minority Report, da bi se mobilne naprave brez težav kosale s sobnimi.

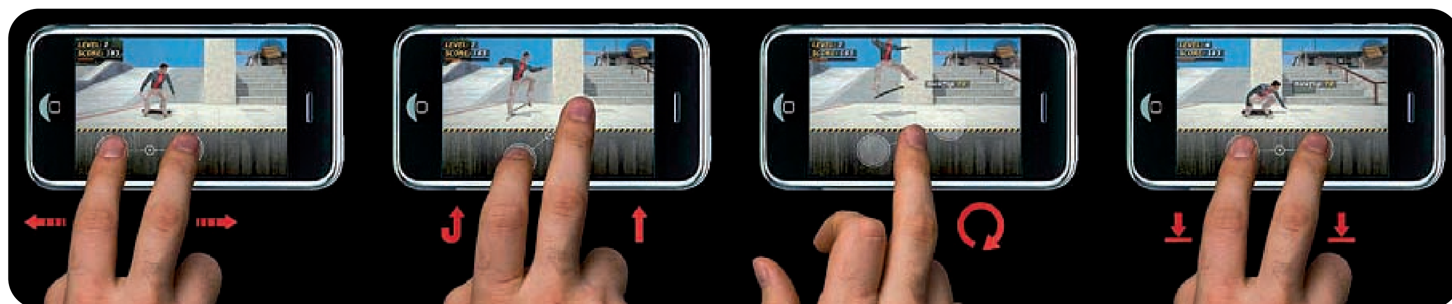
Se mu pa bližamo, vsaj kar se tiče slavnega prizora, ko Tom Cruise z rokami premešča slike po luftu. Zrak pri ipodu in iphonu zamenja fizičen ekran, toda princip je enak. Vse namreč opraviš s prsti, s katerimi se dotikaš zaslona, čemur se pridruži nagibanje in obračanje celotne naprave, podobno kot pri wiimotu ter sixaxisu / dual shocku 3 za PS3. Pri tem tipala zaznavajo, koliko je reč nagnjena in kako hitro si jo premaknil. (Za zapis o tem, kako to deluje, poglejte v prejšnji Joker, članek Mikrosenzorji med nami.) Za igranje to pomeni, da odpade drezanje številčnih tipk z mobilniških tipkovnic, pa tudi digitalnega križca, analognega drsnika in gumbov, kot je značilno za drkalice, ki so namenjene predvsem igranju, kot sta PSP in DS. V ploščadi Rolando (opis v drkamožu) z nagibanjem onegaja pripravljaš gmotice do tega, da se kotalijo, z drezanjem ekrana pa jim ukazuješ ska-

IGRE NA NAVADNEM IPODU



Touch ni edini ipod, ki omogoča igranje, saj tovrstne vragolije dovoljujeta tudi ipod classic pete in šeste generacije ter ipod nano tretje in četrte generacije. Medtem ko pri prvem kot vmesnik rabi le klikabilni obod (click wheel), ima nano poleg tega tipalo pospeška in nagiba, tako kot iphone in ipod touch, ki med drugim omogoča skok na naključen komad v knjižnici, če ga potreseš. Tako wheel kot obod sta uporabljena s pridom, saj na nanu in classicu srečaš samosvoje naslovčke. Vortex, ki ga dobiš z nanom četrte in classicom šeste generacije, na primer vzame Arkanoidovo osnovo, a lopar, s katerim odbijaš žogice in s tem odstranjuješ opeke, zadega na okroglo tirnico, ki ustreza nadzornemu obodu. V podoben recept je zaljubljena predelava Peggla. Maze za nana pa hoče, da z obračanjem in nagibanjem ipodka vodiš kroglico po labirintu. Grafično to kajpak niso tako napredni špili kot oni za ipod touch in iphone, saj ima nano ločljivost 240 x 320 in classic 320 x 240. Kakor je zanimivo tudi, da iphone in touch ne poganjata iger za nana in classica.

Navadni ipod ima zaenkrat okrog petdeset iger, ki neusmiljeno stanejo po štiri evre oziroma pet dolarjev – tu ni zastonjskih kosil, niti demo verzij. Za Slovenca je dodatna cokla dejstvo, da igre za običajne ipode domujejo v trgovini Itunes, ne v App Storu, kar pomeni, da veljajo enake omejitve kot za nakup muzike. Slovenska plačilna kartica in račun torej ne zadostujeta, treba je narediti tujski account in uporabiti darilno kartico (gift card) z navideznimi točkami. Velika večina iger je enostavnic s samoumevnimi naslovi in klasik tipa Sudoku, Ms. Pac-Man, Chess, Reversi, Bejeweled, Yahtzee, Naval Battle ter Mystery Mansion Pinball. Se pa najde kaka bolj orenk reč, recimo Song Summoner: The Unsung Heroes. To je Square-Enixova taktična frpjka, ki je videti in se igra podobno kot Final Fantasy Tactics, le da za kreacijo enot izbereš komade iz ipodove knjižnice, na podlagi katerih špil nato izdela vojščaka. Zanimivo!



Ker iphonov in touchev zaslon zaznava dotike na več mestih hkrati, nudi zanimive dvoprstnične zmožnosti, kot vidite pri skejterščini VANS Finger Fracture. Igre očitno še niso izdali, čeprav so jo napovedali že januarja lani, vendar slike zasnove dobro demonstrirajo možnosti kontrolne metode.



Tako iphone kot touch sta že podlegla hekerskim prijemom (termin za to je jailbreakanje). V sproščenem stanju poleg uradnic gonita emulatorje tipa ScummVM.

kanje, potiskaš ploščadi gor in dol, obračaš kolesa, premikaš vidno polje ... Če kak špil potrebuje bolj klasičen vnos, se lahko križec, drsniki in gumbi prikažejo na ekranu, nakar se jih dotikaš, kar naprava zaznava in izvaja ustrezne akcije. Taka sta Pac-Man in Hero of Sparta, pri čemer slednji take kontrole združuje še z dotikanjem vročih točk, kar omogoči QTEje – Quick Time Evente.

Nadzornemu sistemu ne gre odrekati simpatičnosti in priljudnosti. Kot pri DSu je vsakomur, celo največjemu igrarskemu analfabetu, takoj jasno, kaj početi. Dotik in nagib sta naravni dejanji, neprimerno jasnejši od pritiskanja gumbov s klasičnih joypadov. Na tem je Nintendo zgradil DSov imperij in Apple mu prebrisano sledi. Bistvenega pomena je tudi prirojena natančnost obeh onegajev, o kateri tekmeci le sanjajo.



Dirkačine so hvaležna roba za nagibanje, vendar je šofiranje na ta način malce plavajoče in nenaravno. Touch pač ni volan.

Je pa treba za to nekaj žrtvovati. Za razliko od DSa, ki ima poleg dotikabilnega ekrana še križec in gumbe, s čimer zgrabi najboljše iz obeh svetov, sta iphone in ipod touch brez vsakršnih pritiskoval, ki bi jih bilo moč uporabiti za nadzor v igrah. To pa skoraj nujno vodi do omejitve kompleksnosti špilov. Drugače rečeno, če skuša biti igra preveč zapletena, trči ob sušo vnosnih možnosti. Rolandu bi recimo prav prišla gumb za menjavanje med okrogleži in za skok, saj so hitri potegi, ki ga nadomestijo, vseeno premalo precizni in zahtevajo relativno dosti časa ter truda. PSPjev Loco Roco, po katerem se zgleduje, je manj intuitiven, a prijetnejši za igranje ravno zaradi knofov. Ker teh ni, so morali programerji ubrati alternativne poti, ki so vsakomur takoj razumljive, a ne vedno najbolj udobne in efektivne. Brž se razkrije tudi potreba po tenkih prstih, saj so gorostasi s parklji manj zaželeni, medtem ko z digitnim drezanjem prekrivaš dogajanje na zaslonu. Če igra temelji na tem, da s prsti izbiraš nasprotnike, zna biti vse skupaj nerodno. Mimogrede, DSovo peresce je neuporabno, saj ga zaslon ne šmirgla.

Zraven tega Pac-Man in Hero of Sparta dokazujeta, da je navidezni križec ali drsnik na zaslonu funkcionalen in estetski, da pa ni enakopraven otipljivemu. Ker pod palcem ne čutiš, v kakšni poziciji je, je treba pogledovati proti njemu, kar je moteče. Poleg tega naprava včasih ne zazna pritiska, vidno polje pa je manjše. Enako velja za gumbe, narisane na zaslon, s katerimi v Heru izvajaš udarce. Zaradi tega je čutiti usmerjenost k preproščini, značilni za špile z mobidikov. Je naključje, da se v App Storu najbolje prodajajo ravno taki izdelki?

Še dobro, da je zaznavanje nagibanja in pospeška zelo natančno ter omogoča presenetljivo detajlno vodenje. Mnogo je špilov, temelječih na tem, da z nagibanjem in sunkovitim premikanjem ipoda oziroma iphona pripelješ kako žverco do cilja in se vmes ogneš nevarnostim. Problem je le, da je treba gizmo v ta namen marsikdaj obračati do nenaravnih kotov in mu pri tem slediti z glavo in telesom, da se počutiš kot norčeva marioneta.

Križpotja

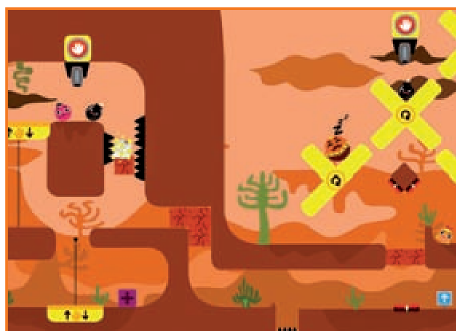
Ključni ugotovitvi sta torej dve. Prvič, ipod touch in iphone imata zaradi edinstvenih funkcij nemalo potenciala. Če ga bo vojska razvijalcev, ki jih privabljajo ugodni Applovi pogoji in obljuba velikega zaslužka, izkoristila, bomo še videli. Morda ja, morda ne. V tem pogledu so prvi vtisi mešani. Dosti je šrota in eksperimentov, s katerimi zgolj zapravljaš čas – toda obenem igre, kot je Rolando, obetajo, dočim so cene, ki se ustavijo osmih evrih, precej ugodne.

No, ravno najbolj prodorni naslovi pripeljejo do druge ugotovitve. Ki se glasi, da jabolčna onegaja zaenkrat nista prava konkurenca namenskim ročnim igrarskim gizmom, kakršna sta PSP in DS. Nadzorne možnosti so nekako preveč omejene, da bi na njih jezdile kompleksne akcijske igre, pri čemer je v vsej poplavi najti komaj kako avanturo ali strategijo, torej predstavnice zvrsti, ki znajo globino črpati od drugod. Kravatarska klasika. Poleg tega je Apple kot first-party razvijalec in s tem zgled doslej prispeval en sam špil, Texas Hold'em, kar je v ostrem nasprotju z Nintendom in Sonyjem, ki svoji platformi zalagata s prvoklasnim softverom. Demokratična ohlapnost App Stora sicer omogoča bogat dotok izdelkov, a obenem je ravno to smrt zagotovila za neko temeljno kakovost.

Na podlagi zdajšnjih trendov je igrarska smer ipoda touch in iphona takale: kup enostavnic za mimogredno krajšanje časa, ki ne bodo pisale špilavske zgodovine, in občasen biserček, ki bi znal intimneje zanimati zagretejše gejmerje. Kar je navsezadnje logično, saj sta napravi v osnovi namenjena drugim stvarem. Gre za naprednejši mobilniško-večpredstavnostni platformi, ki se približata svetu namenskih drkalic, toda vanj ne posežeta zares. A tega jima niti ni treba. Sta namreč zelo zadovoljni s tem, da delata velik kažin & nor ča-čing tam, kjer sta.

ROLANDO

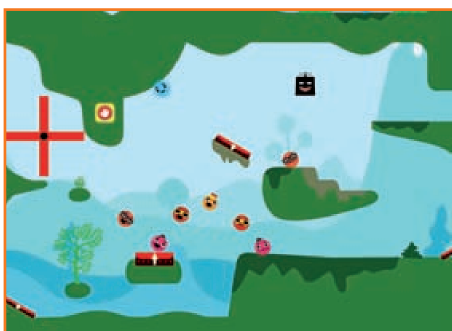
V osrednjem tekstu o igrah na iphonu touch in iphonu pišem, da se Apple ne sekira glede kršenja avtorskih pravic, in kot primer izpostavljam trenutno najpomembnejšo igro za dotični napravi, Rolando. Špil, ki ga je založil Ngmoco, firma nekdanjega EA-jevca Neila Younga, je namreč videzno nesramna kopija Sonyjeve uspešnice Loco Roco za PSP. Domala enaka, le malo manj otroška estetika (ni infantilne glasbe), enake žive barve, celo v grobem enak način igranja ... Sony bi si lahko s količkaj sposobnimi odvetniki iztožil orenk odškodnino.



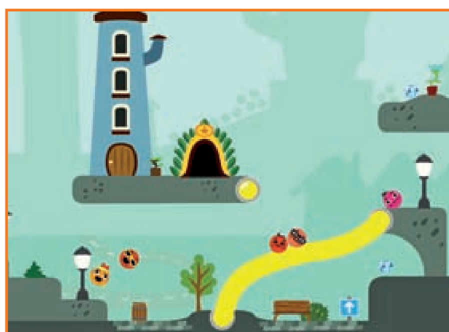
Zelo tipski nivo. Stisneš ikono z rokico zgoraj levo, da pade bomba, nakar jo z rolandom spehaš na desno, kjer jo raznese in odstrani prepreko.

Finta je zopet nagibanje okolice, da se okrogla bitjeca, imenovana rolandi, prirolajo od štarta do izhoda. Če to na PSPju delaš z ramenskima gumboma, tu enostavno obračaš iphone ali ipod. Za razliko od Loca rolandovčki ne razpadajo na manjše kosce, ki se nato združujejo, marveč imajo različne sposobnosti, na primer možnost lepljenja na površine. Če hočeš rešiti zaukazano število rolandov, kaj šele več od tega, boš moral dodobra upoštevati njihove veščine. Hkrati pa se ubadati z elementi okolice, kot so vrtljiva kolesa, zaboji, ki jih potisneš nad smrtonosne osti, in bljuvala bomb, ki odstranijo šibkejše prepreke. Ker ipod in iphone nimata gumbov, vse opraviš z nagibanjem naprave in žokanjem zaslona. Rolande izbiraš tako, da se jih dotakneš (pri tem jih zajameš več, če okrog njih zarišeš pravokotnik); kotalijo se glede na nagnjenost gizma; k skoku jih prisiliš s hitrim potegom prsta navzgor; pogled svobodno premikaš, če ekran podrezaš z dvema digitoma ...
Nadzorna shema ni slaba, je pa res, da ni povsem dorasla zahtevam igre. Rolando namreč ni prav lahek, posebej zaradi ohrno razporejenih nadaljevalnih točk in dokaj ostrih zahtev na številnih nivojih, kjer je dovolj, da umre en sam blobek, pa moraš spet od začetka. To pomeni dosti rutine za prebitje do problematičnih delov, kjer je moč znova umreti zaradi ne ravno velike napake. Za katero itak nisi vedno kriv sam, saj drezanje ekrana in obračanje ipoda nista fantastično precizna. To je posebej zoprno, če se lotiš pobiranja diamantov in lovljenja časovnih omejitev za izziv.
Po drugi strani pa je domet miselnega ploščadenja kar širok. Rolando zlagoma vpeljuje domiselne nove elemente in se ne da ujeti v past ponavljanja, hkrati pa se pusti le delno pogristi frustraciji. So trenutki, ko te igra dodobra spravi ob živce, in predvsem to ni špil, s katerim se boš malo zabaval na busu in pri tem mislil na Evo Černe pod tušem, saj zahteva trud. A ko se k njemu vrneš pomirjen, svežega pogleda in netrepetavih prstov, so rolandi ponavadi rešeni. Kakih šest ur vsebine je tako solidno prijetnih, zlasti za osem evrov, kar je manj, kot bi zdajle odštel za rabljenega Loca. Zdaj pa nekaj malo bolj originalnega, prav, Ngmoco? **78** ***Sneti***

Ngmoco ipod touch / iphone



Kdor ne vidi velike podobnosti z Locom Rocom, bodisi slednjega ni igral, bodisi je zaposlen pri Applu. In ima nalašč izžgani očesi.



Dolžina posameznih nivojev je načeloma primerna za potovalno igranje, nekje od 10 do 15 minut. Če greš iz igre, se položaj samodejno shrani.

FIRE EMBLEM: SHADOW DRAGON

Serija strateških frpjev Fire Emblem je s Senčnim zmajem dosegla nov višek (gre za enajsti del, kar jo naredi za najdaljši niz tovrstnih iger in za enega daljših nasploh) – in nov nižek. Najočitneje doslej je namreč, da finta ni v napredku, temveč v klečeplaznem udinjanju ljubiteljem, ki hočejo isti recept z minimumom sprememb. Dočim sestrska serija Advance Wars istih avtorjev, japonskih Intelligent Systems, konkretno mutira, Ognjeni grb rad stopiclja na mestu. Nepravično bi bilo reči, da to velja za vse dele, saj so nekateri prinesli več napredka kot drugi. A večina se zdruzne v uravnilovsko gmoto.



Seveda je moč animacije bojevanja na gornjem zaslončku izklopiti, tako kot pohitriti premikanje enot, ki je privzeto vse preveč zaspano.

Igralni sistem je kajpak enak kot v preteklih delih za NES, GBA, gamecube in wii. Tu so srednjeveški pravljični svet, potezno premikanje enot (konjeniki, vitezi, mečevalci, lokostrelci, jezdeci pegazov in zmajev, coprniki, zmikavti ...), nabiranje izkušenj, frpjsko napredovanje v dobrega pol ducata statistik in krovnih stopnjah, izginotje umrlih enot za stalno (a sprotno nabiranje novih!) in raba pravilnih orožij glede na nasprotnikovo opremo. Sekire premagajo kopja, kopja razsujejo meče in meči sekire, čemur se pridružijo še druga krepela in magija zdravilske, branilske ter ofenzivne sorte. Orožja se obrabljajo in jih je moč nadgraditi, ne pa tudi obnoviti. Trgovec prav tako ne nudi močnejših cepanic, kar pomeni, da je treba biti nekoliko pazljiv pri tem, s čim mlatimo, saj jih dobimo na podlagi udejstvovanja.
Načeloma je Shadow Dragon lušten. Enot je veliko vrst, sproti se plete pravljična štorijica in vdelano je v redu spletno večigralstvo za dvoje sodelujočih na šestih kartah, ki se vedno tičejo zavzemanja osrednje trdnjave. In ne morem reči, da je trapast, saj ne gre brez določene mere razmisleka na več ravneh – razpostavljanje enot, raba orožij, odločitev za pravega napadalnega bojevnika. A bolj kot igraš, bolj ti postaja jasno, da ti skorajda ni treba storiti drugega, kot da izbereš čim bolj nabildan lik, ki ima v roki ustrezno krepelo, in ga nekam rutinsko pošlješ proti očitnemu nasprotniku. Ker zgornji zaslon poleg karte kaže statistike vojščakov s predvideno nadmočjo orožij, je s tem manj težav, ki bi človek pričakoval. Niti odhod umrlih iz igre za večno ni problem, saj je likov ničkoliko, če vestno obiskuješ vasice, in zmerom jih lahko grindersko bildaš v naokoli razmetanih arenah. Poleg tega so na prizoriščih snemalne točke.
Itak je Senčni zmaj na enaki plitki taktični ravni kot vedno. Misije so preproste, dosti je zamudnega in enoličnega



Letečekonjske bojevnice so švoh, a če si vzameš čas za bildanje, postanejo hudi prestrezniki. Tekom igre te čaka nekaj priložnosti za njih pridobitev.



Kot je za serijo v navadi, lahko prikličeš obarvana polja, ki na obeh kartah pokažejo premikalni oziroma napadalni domet izbrane enote.

premeščanja bojevnikov, številčna in izkušenjska premoč pa sta važnejši od prebrisanosti ter spretnega taktiziranja. Tako kot v starejših Advance Wars gre ob manku količkaj solidne umetne pameti bolj za niz miselnih puzel kot za pravo strategijo, vendar so te uganke manj elegantne kot v AW, saj več stavijo na grobo silo. Kot je značilno za vso serijo, skuša Dragon manko strateško-taktične globine nadomestiti z elementom sreče, ki zna osiveti marsikak las. To ni tako očitno kot v FE: Radiant Dawn za wii, a vendar je poc prisoten in za pravega stratega dokaj siten. Vsekakor novinec serije ne približa mojstrovinam zvrsti, kot so Final Fantasy Tactics, Disgaea, Tactics Ogre in Valkyria Chronicles.



Večjega štorijalnega šunda bi skorajda ne mogli dobiti. Pravo čtivo za tiste, ki menijo, da so bukve D&D vrhunec literarne umetnosti.

Edini resnični poskus originalnosti je vmesno spreminjanje poklicev (reclass), a to je precej slabo nadomestilo za podporo sosednjih likov med igranjem od prej, ki je nekaj prispevalo k taktiki. Mar bi namesto tega poskrbeli za nelinearno izbiranje misij, saj je kampanja premočrtna in nerazcepljena (v nasprotju s tri leta starim Sacred Stones za GBA). Ali za količkaj spodobno štorijo, saj je pravljica o sesuvanju nadzlobca nepopisno klišejska, sirasta in neprijetno oteta zanimivih odnosov med liki, ki jih v nizu Fire Emblem ne srečamo malokrat.

Shadow Dragon se ne igra slabo, gotovo bolje kot Radiant Dawn, ki zna s svojo naključnostjo človeka spraviti na rob pameti. Fani niza bodo v njem našli novo srečo, sploh na višji težavnosti, ki sega od ene do petih zvezdic in bo preizkusila potrpljenje slehernega mazohista. A vobče vzeto je to še en tipičen del serije, ki se je odločila, da bo godla drugo violino znanstvenofantastični sestri. In da bo postala Need for Speed taktičnih frpjev. **66** ***Sneti***

Nintendo **DS**

ENDWAR

Ua, sem rekel, ko sem zalaufal samosvoji odvrtek EndWara s sobnih konzol – tole zna biti pa kul. Potezno premikanje enot po poljih itak vlada še od Panzer Generala, na raven umetnosti pa ga je povzdignila serija Advance Wars, zlasti v izvedenkah za DS (Dual Strike in Dark Conflict – prvi J149, 85 ter drugi J175, 88). A začetnemu navdušenju je sledil hladen tuš. Namesto da bi si Ubisoftovci izmislili nekaj svojega, so šli spet kopirat Nintendov adut, tako kot pred dvema letoma v Field Commanderju (J158, 72). Še več: EndWar je manj obsežen od slednjega in vsebuje ostudno pomanjkljivost, ki ga sklati z radarja vsakega količkaj zahtevnega stratega.



Ljubiteljem Panzer Generala zdaj hitreje utripljejo šesterokotna srca. No, poglejte oceno in jočite.

Nikakor se ne usajam nad količino različnih enot, ki se udinjajo v tretji svetovni vojni med Evropsko federacijo, ZDA in Rusijo. Tu so pehota, tanki, džipi, topništvo, helikopterji, podmornice, križarke, čolni, transportne ladje in še kaj. Boji se odvijajo na kopnem, v zraku in vodi, enote pa nabirajo izkušnje. Za odmet ni niti tridelna kampanja s skupaj več kot tridesetimi misijami, v kateri zaporedoma prevzameš sile sprtežev. Takisto se ne pritožujem nad primitivno grafiko na PSPju, ki je enaka kot na DSu. Deloma preživim celo vnovično kopiranje Advance Wars, z ločenimi animacijami, ki prikazujejo spopade enot, vred.

V nos mi gre nekaj drugega: spodletela poteza, s katero so skušali na silo združiti za potezne strategije običajni fazi premika ter napada. Očitno si jo je zamislil kamnosek, ki je oplodil grdo hčer direktorja Ubisofta in tako postal dizajner iger. Nesrečnik je EndWar zastavil tako, da ko eden od komandantov premika enote, drugi hkrati napada, in obratno. Se pravi, ko zapovem naskok na določeno enoto, se ta tedaj premakne, razen če je uničena. In ko hočem enoto prestaviti, ji sovražnik, če jo napada, istočasno prizadeja poškodbe. Urg? Iz tega razloga nikdar natanko ne vem, kako pri močeh je enota, ki jo premikam, in če bo tista, ki jo napadam, sploh odrajžala na cilj. Zaradi prijema je tempo sicer hitrejši, saj ni treba čakati, da nasprotnik opravi fazo. A zato gresta po gobe strateška preglednost in naprednost.

Poleg tega so misije spet zastavljene kot puzle, namesto da bi sprogramirali dejansko umetno pamet. To je lepo vidno v načinu s posameznimi bitkami, kjer se siliciju samo rogaš, tako zanič vodi armado. Za namečеk špil ne na PSPju, ne na DSu nima nalinijskega modusa. Podpira le bližnjo povezavo za dva, ki je vsled združenih faz podobno zblojena kot enoigralstvo. S tem odpade spletno deljenje lastnih in dolpobiranje tujih kart, narejenih z urejevalnikom, podobnim tistemu, kot ga pozna Field Commander.

Torej. Če iščeš v redu potezno strategijo za PSP, ubodi Field Commanderja, če imaš DS, pa dobodi Advance Wars: Dark Conflict. Tole kamnoseško spodletelost pa v obeh primerih pusti pri miru. **48** ***Sneti***

Ubisoft **PSP / DS**



Čeprav imata DS in (najnovejši) PSP mikrofona, glasovnega ukazovanja tu seveda ne gre pričakovati.

GANGSTAR 2: KINGS OF LA

GTA4 je bila tako kakovostno kot komercialno ena največjih uspešnic lanskega leta. Zato ni čudno, da se je Gameloft odločil za nadaljevanje svoje čefurščine iz leta 2006.

Podobnosti z Grand Theft Autom se drugi Gangstar sploh ne trudi skrivati. Štorija se odvija v največjem mestu sončne Kalifornije, ki je samo na videz bolj prijazno od mrkega Liberty Cityja. Tudi v LAju najdemo pridaniče, ki opravljajo umazane posle za šefe podzemlja. Sredi te bede se znajde glavni lik, mlad mehičan Chico, ki postane lopov, da bi preživel. Iz tretje osebe ga vodimo skozi nekaj več kot sedemdeset misij, skozi katere streljamo, dirkamo in se otepamo kifeljcev ter sovražnih tolp. Izbiranje misij je nelinearno in njih potek marsikdaj tudi, sposodili so si takisto tipsko krajo avtomobilov. Odprave so, če upoštevamo, da gre za javanski špil, presenetljivo raznolike in zabavne. Seveda ne gre pričakovati obširnosti in zapletenosti z večjih sistemov, a na mobitelih trenutno ni igrice, ki bi nudil podobno (in dobro izvedeno!) strukturo. Poleg tega Gangstar 2 vsebuje nepremičninsko-prodajni del, kjer ob pravem trenutku taktično kupiš nepremičnino in jo čez nekaj časa prodaš po višji ceni, s čimer si izboljšaš stanje v denarnici.

Z vsemi igralnimi elementi da ta predrzni, a odlični klon Rockstarjeve čefurščine vsega skupaj sedem do devet ur prenosne zabave, kar je na mobitelih že majhna revolucija. **90** ***Jurec***

Gameloft **java**



Če že kopiraš, potem stori to dobro, so rekli pri Gameloftu – in v špil vključili muziko na radijskih postajah.



Špil ne štedi z orožjem in nasiljem, toda vulgarnost lahko v Gangstarju 2 iščemo s povečevalnim steklom.

METAL SLUG 7

Upal sem, da kultna serija dvorazsežnih teci-v-desno streljačin Metal Slug ne bo postala žrtev založniškega lenoritisa. Ampak je.
Strelsko jedro sedmice je sicer solidno. Kot eden od šestih risankavih likov, ki se malenkostno razlikujejo po sposobnostih, tečeš na desno, nažigaš v osem smeri, mečeš granate, pobiraš ekstra krepela, kot sta mitraljez in bazuka, se trpaš v do zob oborožena vozila in vseskozi odstranjuješ bajne horde sovražnih vojačkov ter hardvera. Medenj sodijo tudi šefi, ki jim ne gre odrekati ne velikosti, ne nevarnosti. Celo na najlažji od treh zahtevnosti, ki jih je moč nastaviti slehernemu od sedmih nivojev, je Metal Slug 7 namreč kar težka igra, podobno kot Contra namenjena okorelim nažigačem. Itak bodo le ti znali ceniti poudarek na pehanju za rekordi, ki ga napaja sveža mehanika. Bolj stalno in uspešno kot zadevaš nasprotnike, bolj se polni črta, in ko je ta docela nafilana, se uničene kanalje spremenijo v kovance, ki jih je treba pobrati. Poanta je torej v tem, da nivoje igraš spet in spet, jih vedno bolj obvladaš in izboljšuješ rezultat.



Kljub dotikabilnemu zaslončku je nadzorna shema klasična in ne izkorišča DSovih naprednih zmogljivosti. No, dizajn je vse preveč staromoden za to.

S tem ni nič narobe in kul je, da stopnje izražajo klasično dober Slugov dizajn. Težave so drugod. Recimo v tem, da ni internetnih lestvic, kar je za take baže igro velik spodrsljaj, saj svojih točk ne moreš primerjati s svetom. Da ni nikakršnega multiplayerja, ki je v Slugih od nekdaj tradicija. Da so liki in orožja enaki kot v šestici. Da vobče manjka vsebine, saj kampanjo, ki nima niti trohice zgodbe, spremlja le nekaj izzivov – ni alternativnih načinov, ni goljufij, ni odbitih prijemov, kot je bilo spreminjanje v debeluha in zombija v trojki, ni cepitev poti.



Čestitke tistemu, ki bo na takem ekrančku razločil vse nevarnosti. Metal Slug res ni najbolj primeren za DS.

Najbolj pa moti za serijo klasično načičkana grafika, ki na DSovem zaslončku povzroča neljube pogine, saj marsikdaj ne veš, kaj od tistega, kar leti naokoli, je smrtonosno. Ali pa cepneš v luknjo, ki jo težko razločiš od ozadja. Tako si skorajda hvaležen, da so slednja nekam enolična in se omejujejo na precej duhamorne votline ter gore. Jebiga, lenoritis. **69** ***Sneti***

SNK Playmore DS

HERO OF SPARTA

Če se Rolando opazno zgleduje po Locu Rocu, je Hero of Sparta naravnost ostudna kopija God of War. Le da je oguljena na kritičnih mestih. Namesto Kratosa je tu brezizrazen, da ne rečem brezzvezen špartanski bojevnik Argos, ki se znajde sredi navala mitoloških pošastkov. Štorija ni niti približno dorasla Bogu vojne, saj je nekaj vmesnega čveka z naključnimi bitji žalitev za pojem fabula. Da ne omenjam masakriranja grške mitologije. Resda gre za mobilno igro, a vseeno – razgledano besedilo, ki tvori fino zgodbo, nima zveze z močjo platforme, le s sposobnostjo avtorjev.
No, štorijalnost dandanašnji zanima samo očalaste opisovalce. Važno je, da pod bridkim jeklom pade čim več ostud. Leonidasovskega mišičnjaka vodiš iz tretje perspektive z dotikanjem navideznega drsnika v levem spodnjem kotu, medtem ko sta desno spodaj virtualna gumba za udarec in blok. Premočrtno se gibljeÅ¡ naprej in kolješ, čemur se včasih pridružijo skok (na zaslonu se pokaže poseben gumb), kaka lahkotna ugankica in zaporedno tapkanje kritičnih točk, kar simulira QTEje. Ko kanalja premine, dobiš njeno energijo, nakar jo lahko vložiš v nadgrajevanje peterice orožij, ki jih dobiš na kritičnih mestih v odpravi.
Akcija je videzno solidna in ne zahteva samo golega drezanja po gumbu za udarec, zlasti ne na višji težavnosti. Nekatera orožja so bolj primerna za ene in druga za druge gravže, tu so kombinacije, čarobni napadi in naprednejši gibi (shield roll), treba se je zatekati k blokiranju ter ogibanju in vdelani so epski šefi, pri katerih zopet ne gre brez premisleka. Vse skupaj je dolgo kake štiri ure in ima nekaj vrednosti za ponovno igranje, tako da osem evrov ni stran vržen denar.



Babure s kačjimi repi! Le na podlagi česa so si jih izmislili?! Bolj očitnega kopiranja še nisem srečal.

A po drugi strani ima Špartin junak dosti težav. Grafika je kul, toda število sličic na sekundo rado neprijetno pade in se v bolj kompleksnih situacijah zdruzne na nekaj frejmčkov. Igranje nadalje ni najbolj prijetno zavoljo neotipljivosti križca in nepopolne odzivnosti tako njega kot akcijskih gumbov. Niso redke situacije, ko heroju nekaj ukažeš, on pa stoji kot les in jih kasira, kar je sploh fino, ko se trudiš z zapletenejšimi potezami, ki jih sistem vsebuje. Še dobro, da kontrolne točke niso daleč vsaksebi. Dasi sem kopiranje God of War okregal, se moram znova začuditi nad tem, kako brez sramu so Gameloftovci uporabili dobesedno enake prijeme in sovražnike. Pri čemer jim ni uspelo ukrasti najpomembnejše stvari: nebrzdane energije, ki preveva GoW. Za konec pa se borilni sistem ne zanaša povsem na nekritično mahedranje z izbranim krepelom, a hkrati ni baš nabit s finesami. Kljub kombinacijam in magičnim napadom gre za nekam telefonični knofodrk, ki ni čisto prazen, a obenem ne poln. Kar pravzaprav dobro opiše vso igro. **65** ***Sneti***

Gameloft ipod touch / iphone

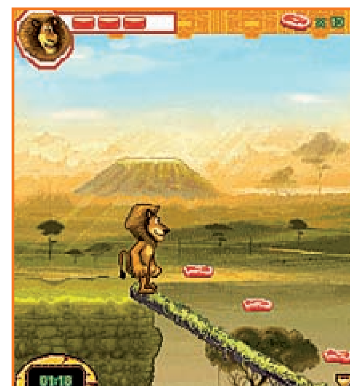


Izgleda barvito, detajlno in vobče hudo, kaj? Če je katera igra, ki razkriva strojno moč iphona in ipoda touch, je to prav Heroj iz Šparte.

MADAGASCAR 2

Špili, ki so narejeni po filmskih hitih, so načeloma na hitro sklamfane, brezdušne pogruntavščine, katerih bit je molža denarja. Seveda obstajajo izjeme, a pri drugem Madagaskarju ni tako. Slabši bi že težko bil.
Zadeva je v prvi vrsti dvorazsežna platformijada z junaki iz filma (jap, tudi pingvini pomagajo), ki so namesto v rodnem New Yorku pristali na črni celini in se morajo spet spopasti z divjino. Na prvi pogled je vse okej: osem pisanih stopenj in dva igralna lika, lev ter zebra. A takoj, ko se začneš premikati, ugotoviš, da vse skupaj ni niti približno zabavno. Izbrana beštija se namreč odziva počasi kot pijana opica in ko pritisneš gumb za premik, moraš čakati, da se kaj zgodi. Kako pomemben element je dober nadzor, vemo. Zlasti zoprno je tedaj, ko srečamo kako pobesnelo hijeno ali zmedene slone. Tepež je zaradi slabih kontrol neizvedljiv in okoren, zato se mu velja izogniti. Kot da to ni dovolj, morijo nepotrebni in brezzvezni vložki afriškega plesa, kjer moramo ob pravem času pritiskati gumbe. Žalostno dogajanje skušajo pestriti trije šefi, a zavoljo bednih kontrol so tudi ti prej muka kot užitek.
Madagascar 2 prispeva dve uri godlje, a glede na tehnične probleme gre pričakovati, da bo špil večina odložila po nekaj minutah. Klavrno. **22** ***Jurec***

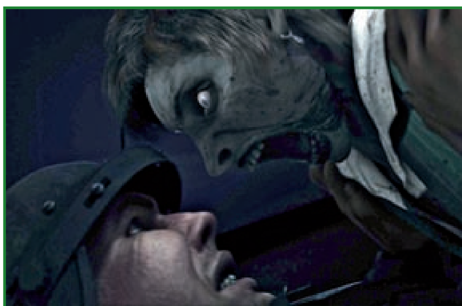
Glu java



Vsaka ploščadna igra si zasluži natančen nadzor. Če ta manjka, ima igralnost hude težave.

RESIDENT EVIL: DEGENERATION

Če se spomnite recenzij preteklih Resident Evil filmov z Milico Jovovič v glavni vlogi, veste, da je majstor Sneti v njih igričarsko serijo, iz katere ti izhajajo, omenjal bolj okvirno. Logično, saj se v celuloidnih odvrtkih osebe in dogodki, znani iz špilov, pojavljajo v sicer prepoznavnih, a vseeno dokaj alternativnih vlogah. No, po v redu prvencu in dveh vse manj navdušujočih nadaljevanjih, ki niso prepričala niti igralskih znalcev, kaj šele ljubiteljev kakovostnih zombijevskih strašljivk, so vodilni pri Capcomu za pričujoči umotvor stvari sklenili postaviti na glavo. Z rezultatom, ki je, če je to mogoče, še slabši od prejšnjih poskusov!



Degeneration kot digitalni film ni napačen. Je pa pri obrazni animaciji likov opazno, da gre za produkcijo z omejenim proračunom.

Degeneration ni običajen muvi, temveč digitalno animirani celovečerec po zgledu Final Fantasy: Advent Children ali, če vam je bliže, Wall-E. V kinih ga ni, saj so ga zapakirali direktno na DVD in blu-ray. Od tod izvira edina zares pozitivna lastnost izdelka: tehnična dovršenost. Grafične briljantnosti Pixarjevih mojstrovin sicer ni pričakovati, toda Degeneration je, zlasti v modr'žarkovni verziji in ob dobri opremi, zapeljivo gledljiv ter poslušljiv. Pri tem je priporočljiv ogled v japonščini z angleškimi podnapisi, saj so ameriški posojevalci glasilk svoje delo opravili kvečjemu v redu. Za kar pa gre krivdo iskati predvsem pri amaterskih piscih scenarija. Komajda prebavljiva B-filmska povest, ki domuje v istem vesolju kot špili, štorijo prevzame kmalu po dogodkih iz Resident Evila 4. V poldrugi uri trajajoči zombijski akciji tako (še enkrat) spoznamo junaka četrtega dela, blondastega Leona Kennedyja. Pri reševanju krizne situacije v prostorih letališča, koder so se zaredili gnilkoti, se mu pridruži Claire Redfield (RE2, RE: Code Veronica) z nekaj šolskimi spremljevalnimi liki. Tu so samovšečen politik, ljubezenski interes glavnega lika, deklica, ki jo je treba obvarovati, in soldat, ki se po tragični okužbi žrtvuje za druščino. Prvi del filma preživimo ob spremljanju zadovoljivo krvavega, dasi stilsko in režijsko ne ravno neoporečnega klanja nemrtvecev, na koncu pa, tako kot v igrah, ne izostane snidenje s šefovsko kreaturo. Med razpotegnjenimi strelskimi segmenti brez prave energije imajo mesto politične mahinacije farmacevtske firme, tokrat je to WilPharma Corporation, dočim v ospredju ždita zloglasna virusa T in G, do katerih so se zdaj dokopali celo teroristi. Posledice tega bodo menda opaznejše v RE5. Degeneration se ne trudi s predstavitvijo špilovske hištorije in kot tak za nekoga, ki ni trdojedern pristaš serije izpade zmeden, polovičarski in slabo razumljiv. Ob tem pa je še razočarajoče plitek in klišejski. Prekleta usoda filmov po igrah se nadaljuje! ***Case***

Resident Evil: Degeneration je od 12. januarja na voljo na dvdju in blu-rayju.



Vplivi Romerovih umotvorov so zombijaškim filmom v navdih – in v prekletstvo. Počasi bi bil čas, da bi si kdo izmislil kaj negnilega.

ROCKNROLLA

Guy Ritchie si je ime pozlatil z domiselnima prvencema Lock, Stock and Two Smokin' Barrels in Snatch (pri nas Pljuni in jo stisni). Čeprav mu naslednji projekt Revolver ni uspel, smo nov 'ritchiejevski' izdelek radostno pričakovali, saj na koncu koncev britanski filmi vedno sedejo. Na žalost pa se Rokenroler izkaže za postan fish & chips, saj prinese zgolj že videnost v slabši podobi.



Naslovni lik 'rockenrollerja', ki živi za seks, drogo in muziko, ima stransko vlogo. Gre pa za nepredvidljivega psihopatskega džankija.

Gre za komično kriminalno prepletenko lopovov različnih kalibrov, od uličnih roparjev prek londonskega nepremičninskega bossa do ruskega bogatina, vseh pehajočih se za isto rečjo. Zamisel in vzorec sta enaka kot v predhodnikih, ništrc nadgrajena in posledično neizvirna, domala plagiatorska: muškete oziroma diamante nadomešča neka skrivnostna slika, ljudožerske prašiče požrešni raki ... Še slabša pa je izvedba, ki trpi zavoljo dolgočasnih, razvlečenih, celo nepotrebnih delov. Neposrečeni so prav tako liki, najsi gre za nesmiselna ruska terminatorja ali za osrednjega Gerarda Butlerja, Leonidasa iz 300, ki je skrajno beden in pussyjast. Jasona Stathama in Vinnieja Jonesa sem pričakoval zaman, tako kot kakega holivudarja v slogu Snatchevega cigota Brada Pitta. Osebe so zato nezapomnljive, enako velja za prizore, kamoli, da bi se v anale zapisal kak dialog. (Marketingarji so film postavljali ob bok Šundu, s katerim, majke mi, nima nič skupnega.) Za nameček je razplet hiter in odsekan. Vsi koščki ne padejo na svoje mesto, ker si je avtor štorijo zamislil kot trilogijo. Baje bo preostanek posnel, če bo prvi del požel uspeh. Zaenkrat mu slabo kaže. Guy, baba te je pustila, pa še brezvezno povprečen film si naredil. ***LordFebo***

Rokenrolarija se v naših kinih ravnokar odvija.

EGON & DÖNCI

Darila iz tovarne sanj ne prihajajo pogosto, če pa že, česa več od prigrizkov ne bi pričakovali. A madžarski studio Aenima je daleč od Hollywooda in se na ustaljene prakse požvižga. Svojo prvo celovečerno animiranko namreč ponuja čisto brezplačno! Za dolpoteg je na voljo v množici formatov, od DVDja do visokoločljivostnih 720p in 1080p. HD je upravičen, kajti Egon in Dönci nista šlampast projekt. Aenimatorji na njem delajo že od leta 2001, uveljavljeni pa so tudi na drugih področjih. Egona so si zamislili kot ljubiteljskega astronoma, ki s svojim mačkom živi daleč od Rimske ceste. Na njun planet trešči satelit in prinese slike z Zemlje. Možička podobe tako prevzamejo, da vkup zbije vesoljsko ladjo in odfrči do našega Osončja. Tu se v gledalčevih možganih zganejo spomini na otroštvo z obrednim gledanjem večernih risank. Le kdo ni užival ob češki lutkovni animiranki Pi in Pa? V njej sta nas obiskovala mačja vesoljčka, ki sta dogajanje izven rakete spremljala prek žive slike na zaslonu. Dogajanje je prevevala nenavadna čarobnost, k čemur je dosti pripomogla čudovita pesmica iz uvoda. Pri Egonu in Dönciju je podobno. Zgodba sicer ne teče tako jasno in brezšivno, kot bi lahko, ni pa se treba bati, da bi od nje zaradi madžarščine imeli premalo. Govora namreč ni, nadomeščajo ga vzdihi, godrnjanje in čenčanje v izmišljenem jeziku. Čeprav ob ozadno milino drgne neroden humor, se ekološko-osamelostna ost vseeno prerine v ospredje. Sploh močna je pri tem glasba. Ko ugledaš zaključne verze in posvetilo dejanskemu preminulemu mucu, ki je navdihnil Döncija, risanko kljub okornosti vidiš v še toplejši luči. ***Navi***

Egon in njegov maček sta se pred meseci vrtela v ljubljanskem Kinodvoru. Zdaj ju zastonj dobite na http://kommuna.org/egon_and_donci/en/film.html.



Začelo se je s krajšima animirankama o tem, kako junaka obiščeta Mars ter iščeta vodo. Desetminutnici so predelali in polepšali ter ju vključili v celovečernico.



Izrisanka se pogosto zatopi v dolge sekvence s pejsaži in drugimi prikazi animatorskih spretnosti. Vseeno pa gre za več od dodelanega tehnološkega dema.

Crichtonsaurus bohlini*

Quattro skloni glavo v poklon človeku, ki je vedno sanjal o jutrišnji tehnologiji in zblodah, ki jih je prinesla s sabo.

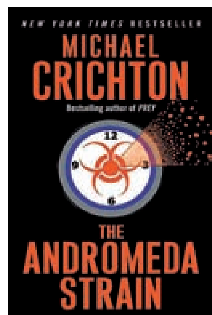
Leto 2008 bo v analih zabeleženo kot leto, ko so odhajale legende naše branže. Začelo se je z odhodom staroste Arthurja Clarka, vmes se je poslovil oče D&Dja Gary Gygax, nazadnje pa nas je novembra zaradi raka na grlu, ki ga je dolgo skrival, zapustil Michael Crichton. Predstavnik nove generacije znanstvene fantastike, tehnofil, zdravnik, pisatelj in režiser.

Sredi devetdesetih je bil Crichton poleg Johna Grishama najbolje prodajan in najbolj iskan ameriški avtor, kar je dosežek, ki pisatelju tako nišne zvrsti uspe le redkokdaj. Brali so ga domala vsi, med geekovsko skupnostjo pa je po statusu segal tja kot William Gibson in Philip K. Dick. Celo njegova najslabša dela, s katerimi se je tehnoljubom zameril, so nekaj, česar ne bi spisalo deset milijonov povprečnih pisunov. Tisto, kar je danes Da Vincijeva šifra, je bil Jurski park, in kar so Angeli & demoni, je bilo Vzhajajoče sonce. Pri tem so bili Crichtonovi naslovi pojem kvalitete in je z njimi uveljavil žanr tehnološke srhljivke.

Le kaj bi lahko šlo narobe?

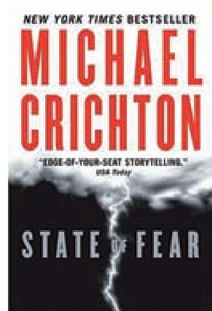
Da poba ne bo navaden dohtar, je dokazal že leta 1969, ko je še kot študent spisal The Andromeda Strain, za marsikoga njegovo najboljše delo. Zgodba o znanstvenikih, ki v jedrskem bunkerju preučujejo smrtonosni sev zunajzemeljskega mikroorganizma, je zakoličila smer, v katero se je razvijalo Crichtonovo pisanje. Osrednja zgodba je v njegovih delih velikokrat prepustila oder tehniki, glavni junaki pa so bili računalniški izpisi, elektronska sporočila in visokotehnološke napravice, ki so protagoniste – ter bralca – zasipale s podatki. Hkrati so človeka silile k razmišljanju o odgovorih, ki so se skrivali v tujski kompjuterski latovščini, in so dale potešitev, če si se dokopal do enakega spoznanja kot glavni junak.

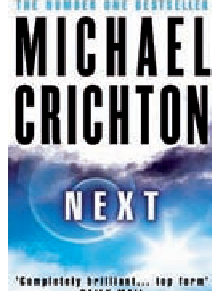
Crichton je ves čas, enkrat subtilno, drugič odkrito, opozarjal na pasti, ki jih prinaša sodobna tehnologija in človekovo zanašanje nanjo. Kasneje mu ni dala miru etika oziroma njeno pomanjkanje v sodobnem poslovnem svetu. Ko odločitve v njegovih romanih sprejema brezvestna sla po dobičku, so posledice skorajda brez izjeme katastrofalne. Krivec po njegovem ni tehnologija, prst je uperjen v človeka, ki se je znebil odgovornosti za svoja dejanja in si dovolil zlorabo gizmov, ki naj bi nas vodili v boljši jutri. Naj bodo to računalniki, globalne komunikacije ali biotehnologija.













Michaelove bukve so skoraj vse po vrsti klasike. Tudi v zasebnem življenju je bil navdušen nad sodobno tehnologijo.

Podobno smer je ubral na velikih platnih, kjer se je preizkušal kot scenarist, zlasti pa kot režiser. Publiko je šokiral že leta 1973 z Westworldom, pred katerim je posnel manj znani TV-film Pursuit. Utopični zabaviščni park prihodnosti, v katerem se robotom strga in začno klati obiskovalce, je srhljivo natančno prikazal temno plat svetle prihodnosti. Ob tem se je atomska generacija, ki je odraščala s sanjami o letečih avtih in robotskih kuhinjskih pomočnicah, počutila precej neprijetno. Ko je 1978. dodal Komo, film po romanu Roberta Cooka, je strahovito poskočil strah pred najbolj nedolžnimi operacijami.

Med vihtenjem kamere njegova pisateljska žilica ni počivala, saj je tiste čase ustvaril Veliki rop vlaka in po njem istoimenski film ter Jedce smrti (verjetno bolj poznate film 13. bojevnik, ki je nastal po tej knjigi). V enako obdobje spada Kongo (1980), eno njegovih povprečnejših del, ki pa je precej natančno predvidelo obseg globalnih komunikacij, kot jih poznamo danes.

Tiranozaver v velemestu

V sedemdesetih je Crichton torej že veljal za uspešnega multidisciplinista. A na pravo eksplozijo je počakal do leta 1990, ko sta ga roman Jurski park in Spielbergova filmska inačica izstrelila med megazvezde. Dinozavri so bili naenkrat najbolj vroča tema, ob čemer pa je marsikdo spregledal, da je bila ost spet uperjena v igranje z biotehnologijo, ki je tistebodi ravno pridobivala zagon.

Naslednje leto je udaril z Vzhajajočim soncem, kjer je ostro nastopil proti japonskemu kupovanju ameriških podjetij, zaradi katerega so ga obtožili razsizma. Še leto pozneje je izšlo Razkritje, za katerega je fasal obtožbe glede spolne diskriminacije.

Nato pa se je kar malce umaknil. O ja, prihajala so nova dela, toda buma z začetka devetdesetih niso dosegla. Še več, njegov zadnji ambicioznejši projekt, Časovna past, ki naj bi združeval tako knjigo kot film in računalniško igro, ti pa bi se prepletali in dopolnjevali, je pogorel. Tudi zato, ker je bil film zanič in je prišel tri leta prepozno. No, nemara je bil to njegov namen, saj se je vrnil k svojim medicinskim koreninam in za TV-mrežo NBC spočel Urgenco. Po petnajstih letih jo še vedno gledamo, čeprav je letošnja sezona zadnja. Ko se je serija utekla, se je vrnil k pisanju in nam dal srednje povprečni Prey, solidni State of Fear in prav tako srednje solidni Next, vendar to ni bilo več to. Njegova zvezda je nekoč sijala preveč svetlo, zato so kritiki niso poznali milosti. A tudi v poslednjih knjigah je ostal neprizanesljiv kritik sodobne znanosti, človeške pohlepnosti in ignorance ter zakonodajalcev, ki vse to dopuščajo, ker so podmazani s krvavim denarjem.

Chrichtona med velikane zato ne umeščajo ne berljivost njegovih zgodb, ne visoka tehnologija, ki je bila v času njegovega pisanja vedno oddaljena nekaj let (in se je kasneje, ironično, uresničila skoraj tako, kot jo je predvidel), ne pretanjen čut za popisovanje grozljivih posledic. Mednje ga postavljata njegova brezkompromisna etika in prepričanje, da se moramo ljudje zavedati posledic igračkanja na skrajnih mejah znanosti. Le kaj bi sploh lahko šlo narobe? Michael je v vsakem svojem delu dal jasen odgovor: VSE!

** Ker je z enim samim romanom naredil za popularizacijo paleontologije več kot vsi raziskovalci skupaj, so leta 2002 po Michaelu Crichtonu poimenovali novoodkrito vrsto dinozavra.*



Je popularnost Jurskega parka posledica pisateljevega mojstrstva ali posebnih učinkov?



Westworld ima vse značilnosti kultnega filma in vam ga močno priporočam. Zlasti se izkaže Yul Brinner, ki mojstrsko odigra vlogo morilskega robotskega kavboja.

Intelektualci

Ponavadi ne pridejo tako blizu, lepota moja. Naj te zapišem drugače – Lepota moja. Hi hi. .
Bratje v tebi, Lepota, so z mano. Ulica se kopa v ljubezni teme in svetlobe, kajti ena brez druge ne živi. Zaradi svetlobe ga vidimo, Bratje. Zaradi teme smo skriti. Vidim, kako obrazi vzniknejo na oknih, silhuete nas, ki smo prisiljeni v osamo. Visoki bloki se dvigajo v nebo kot sive ptice, ki glasovi so jim bili vzeti. Nekdo je zašel med nas, bratje. Izgubil je svojo misel nekje med skrbno tlakovanimi potmi, ki vodijo v raj prevzetnih, katerim jabolko spoznanja bilo je dano na podlagi pravic odvzetih. Postava je zdaj med nami, Bratje. Prestrašeno ozira se naokoli. Stopimo iz teme, miselni soldatje.
Naj se rdeče znanje na njegovi koži razmoči.

* * *

Pizda vedu sm da ne bi smeu tle hodt stari ampak nism meu it kam drugam dnara za taksi ni trole več ne vozjo kurc pa sem šu peš in pol ne poznam lih teh predelov stari ne in pol sem šel pač med bloke tam kjer se ne hodi ampak okej podnev ni panike in tud na poročilih pravjo da so to samo storetipi al kako kurca že kaj jaz vem da je to blokovsko naselje tud ponoč varno
je moj kurac varno
evo jih tle so zdej sem pa najebal trije so mogoče jim še zbežim
pizda sploh nisem vidu kdaj so prišli iz tiste sence
stečem

* * *

Skočili smo nanj, ujede intelekta, vsi v svojih nočnih oblačilih, z debelimi, črnimi okvirji, ki ostrijo nam pogled na žrtev, ki se ne zaveda, kako bo, ko bomo biserne besede po njem posuli.
Trije smo.
Gospod Lirični Subjekt v dolgem črnem plašču in z lasmi, zlepljenimi v strasti. On brcne žrtev v hrbet, da zlomi mu korak balastni.
Gospod Krik in Bes, naša osebna elementarna razširitev Jaza, na vrat kozličku tičku stopi.
In jaz, mojster Delacroix, svoboda, ki naj ljudstvo vodi. Danes jaz razprem si ustne hrepeneče, da nebodigatrebi vprašanje predočim, ubogi pari, banalnemu oprodi.

* * *

zbili so me po tleh za štos
Kurc gleda medije kurc gleda fotra ki mi je vedno govoru naj samo gledam stran in nč ne rečem in naj se jih ne bojim in naj bom prvi ki bo udaru v pičko mater no kako naj zdaj udarim ko ležim na tleh ko en degen
ej res upam da mi bodo pobrali denarnico in mobitel in da mi ne bodo zastavljali vprašanja
mal dvignem glavo in eden stopi pred mene točno vem da je ta šef ker je najmanjši in najbolj glasen ostale ma zraven zato da delajo njegovo umazano delo kurc ga gleda pizduna umazanega
samo upam da bo rekel za denar in mobitel
mu bom kar sam ponudil denar in mobitel
mu bom kar sam ponudil
naj vzame prosim naj vzame
samo naj mi ne zastavi vprašanja
prosim

* * *

Uboga para spregovori. Iz njegovih ust v naša ušesa. Glas zaskeli. Običajna govorica, kot gnojnica. Strup za dušo, smrt srca. Pomignem Liričnemu Subjektu, ki brcne ga v glavo, da prazno zazveni. Uboga para solzico, dve, tri spusti.
"Dobrin pobral ti ne bom, ubogi dolgin," mu zašepečem v uho krvaveče. "In žalega ti storil nihče ne bo."
Nasmehnem se in se na peti zavrtim. Nato mu, ubogi dolginasti pari, jasno in glasno razložim: "Ušel boš, če odgovoriš na majceno vprašanje mi. A bi?"
Hi hi.

* * *

Vedu sm ni jim dost pizda zdej pa jokam ni jim dost da ti poberejo vse še jebat te morajo v glavo prasci jebeni hudičevi policija se nič ne upa nardit mi nedolžni pa najbolj najebemo
evo ker mu nisem prec odgovoru na vprašanje me šutne v glavo tako da mi skor zobje ven padejo in zdaj tulim še bol o pičku mater
ne ne
prosim ne
bom poskusil odgovoriti
samo ne samo mir mi dajte samo pustite me
da grem domov
da grem domov
žal mi je čeprov nism nč naredu
žal mi je pizda
ker sem

* * *

Zastavim mu preprosto zagonetko in s petko malo pobredem v njegovi nečisti krvi, Lepota moja. Vem, da to zahtevaš od mene. Česa manj ne bi pričakoval. Od tebe, Lepota – nikoli, nikdar.
"Sem jst na vrsti za vprašanje, a, mojster, prosim, mojster?" mi iz leve zazveni. Gospod Krik in Bes tam stoji, milo gleda me. S pestjo ga v obraz udarim, da zarjuje.
"Modruje, naš gospod Krik in Bes," se zahehečem. "A naj drugače te vprašam – jaz ... ali jst pri nas se reče?" ga pobaram.
Tud' skoz kri mu lica zardijo, sram ga je in to mi ugaja. Naj se ve, kdo tukaj vlada, kdo ukazuje, kdo nagaja.
"Bom kar jaz, če dovolite, gospodje moji, Lepote sluge mili," zdaj povem. "Na koncu jezika drobno vprašanje se kar samo v uho tega fičfirička sili!"
Moji oprodi sta zadovoljni, ker spreten z besedo sem kot z mečem, moji čevlji po zadnji modi, njun pogled pohlepen, srečen.
"Daj, povej mi," se obrnem napram deževniku krvavem, "Čisto preprosto, za začetek, enostavno, da me srce boli. V katerem mesecu rdečem v Parizu, te pobaram, se leta 1830 revolucija zgodi?"
Hi hi.

* * *

o pizda kaj pa jaz vem
kaj pa vem kako in kdaj in kako in zakaj edino kar so nas učili je da po veliki krizi davnega 2008 in 2009 dobrina ni več misel ampak delo samo to vem samo to znam to je vse kar so nam povedali in tega so se držali moji doma in fotr je vedno govoril
ne bodo nas jebali ti bogataši takrat v franciji so šli na ulce čeprov je blo za popizdit vroče
čak
francija je glavno mesto pariza o pizda
mogoče pa vem mogoče pa vem
junij julij avgust
moj stari je govoril junij julij avgust pizdo pri miru pust
ampak jst sm enkrat fukal julija
ajde rečem julij
pa če me pol ubijejo slabš itak ne more bit

* * *

Obnemel sem, Lepota moja. Rdeči slepec, kača neumna, dolgin fakin ... je vedel odgovor na moje vprašanje.
"Kaj pa zdaj, mojster?" se Lirični Subjekt zasmeji.
"Mojster, kaj pa zdaj?" za njim Krik in Bes ponovi.
In jaz prvič v življenju ne vem, kaj mi je storiti. Uboga duša pa na tleh leži in veselo sika skoz solze: "Sm pogruntu? Lahko grem?"
Ne vem ... ne vem. Prvič v življenju ... res ... ne vem.
"Daj, spusti fekalijo banalno," se Lirični Subjekt oglasi.
"Poznal je odgovor, prvi, naj dodam! Naj odide, naj ne bo te sram!"
A jaz vem, da vsako popuščanje pomeni bitko izgubljeno.
Ko v očeh oprod postaneš senca, lahko razjahaš konja.
"Pogej, uboga para se je podelal!" Krik in Bes doda.

* * *

Pizda kr usral sem se tako me je strah

* * *

Lepota razpre roke le tistim, ki se v njej kopajo do konca. Kri mora biti prelita, da služabniki ne bodo izgubljeni. Da bom lahko vodil, moram ubiti.
In sem. Visoko dvignil peto in raztreščil glavo ubogi pari, da rdečica tokrat pločnik je oblila.
Krik in Bes je kriknil, Lirični Subjekt zanihal.
"Slabo mi bo," je rekel.
"Lepote slabost ne zanima ... Njena krepost je v tem, da ostanemo mi, ki jo prepoznamo," sem rekel. Spoštovanje iz njunih oči zaveje. Zopet jašem v nove zmage.

* * *

Skoz mesto se vozimo v počasnem ritmu in okna imamo na stežaj odprta. Ljudje obračajo glave, a pobešajo poglede. Na križišču slišim pse banalne, ki oponašajo človeške glasove: "Enga so do smrti pretepl zanč, stari. Pizda, vse več jih je zadnje cajte. S temi očali s črnimi okvirji pa črnimi plašči pa sivimi šali. Policija pa nč. Šššš. Bol potih. Slišal te bodo."
Ne bojte se, bevskači moji. Če človek usliši Lepoto, ne posluša nikoli več ... nikogar več. Na ves glas privijem Mendelssohnovo Četrto simfonijo, da se armatura uživaško trese. Glave odkimavajo.
Skoz mesto potujemo in okna imamo na stežaj odprta. Zapeljemo se v stransko ulico. Ob zidu bedak, ki je nanj ravnokar napisal: "Intelektualci raus!!!"
"Mojstri," porečem, "ga naučimo, da v spopadu z zidom pametnejši popusti?"
Navdušen smeh z vseh strani.
Hi hi.

Kontejnerus

LOGIJEV KVIZNIK ZA VOLAN TO JE

Logitech je znova pripravil avastičen paket dobrot za čitavstvo farbovitega magazina. Najsrečnejši srečnik med srečneži bo tako prejel makino za podiranje rekordov v Gran Turismu 5, volanizator driving force GT. Zadevščina je sicer v prvi vrsti namenjena navezi s playstationom 3 in poseduje koleśček za sprotno spreminjanje nastavitev v GT5 Prologue, a deluje tudi s peceji. Le malo manj hudobni sta ostali nagradi: dvojec miškonov MX518 v omejeni izdaji s tematiko zadnjega Netopirmoža. Poželjivost staroste igričarskih mišk, ki odličnost zasnove dokazuje z dolgoletnim vztrajanjem na policah, je z mat črno preobleko ter logotipom Temnega viteza še posebej visoka. Kaj moraš storiti, da se katera od teh kulskosti znajde v tvoji čumnati? Na javnem mestu, po možnosti v natrpanem avtobusu ali vlaku, se na ves glas zadri "Joker je moj ata!", izpad posnemi in ga objavi na YouTubu ali mn3njalu. Strokovna žirija bo izbrala tiste osebke, ki so z močjo glasilk združili največ uličnih svetilk. Lahko pa tudi rešiš spodnje pitalice, odgovore nakracaš na dopisnico in slednjo na poljuben način spraviš do naše pisarne. Najraje bi imeli, če bi nam jo prinesla Maggie Gyllenhaal. Gola.



1. Stvaritelji Gran Turisma so se za obogatitev petega dela povezali z znano avtomobilistično oddajo. To je:
g) Fifth Gear
v) Top Gear
c) Final Gear
r) Vaš(k)i kolovozi

2. Koliko prog je vseboval izvirni Gran Turismo?
f) 3
p) 7
u) 11
n) 28

3. Pri snemanju Dark Knighta so v določenih scenah uporabili prav posebne kamere. Katere?
l) IMAX
m) panoscan MK-3
b) sekonic micro-eye
k) arricam ST

4. Kateri zlobec iz Batmanovega sveta se izdela v filmu Temni vitez?
l) Zasekamož
a) Abomination
h) Danny
v) Two-Face

5. Koliko stopinjski zasuk obroča zmore volan driving force GT?
m) 360
s) 720
a) 900
z) 1080

Prejšnjemesečni srečneži, katere je izžrebala naša kosmata roka, so:
Matej Perovnik iz Vodic faše ipoda nano, Jure Peklič iz Ljubljana, Andrej Rostja iz Idrije, Peter Dežman iz Ljubljane, Marko Pišot iz Ajdovščine in Blaž Novak iz Murske Sobote dobijo Applovo majico in svinčnik za v nos.

Bravo vsi, radujte se in bodite radodarni.
Rešitev je bila SHOPAJ, kar baje nekaj pomeni v nižji mariborščini.

risba KIH
POGLAVAR RIMSKO-KATOLIŠKE CERKVE
TOVARNA OPEKE
IZRASTEK NA GLAVI
GOROVJE V RUSIJI
JAPONSKI BORILNI ŠPORT
GEOMETR. TELO
ZVEZDA V OZVEZDJU DVOJČKOV
PRIPRAVA, STROJ ZA KAKO OPRAVILO
MESTO V ITALIJI OB JADRAN. MORJU
EMA KUGLER
NERESNICA
PRAVILA O DEDOVANJU
POLDRAG KAMEN, NEFRIT
TELUR
MUCA
ZIMSKO VRHNJE OBLAČILO
SL. PIS. (MIHA)
ALJAŽ PEGAN
EVROPSKA OTOŠKA DRŽAVA
SL. PISATELJ (DUŠAN)
avtor JANEZ KORENT
BRUŠEN DIAMANT ALI DRAG KAMEN
Ž. IME
SL. POET (OTON)
SPONA, VEZ
AM. PEVEC SOULA (JAMES)
KORALNI OTOK
RUMENA GLINA
DVOJNA POTEZA PRI ŠAHU
LOVNA PRIPRAVA
TRAVA 2. KOŠNJE
SNOV, KI SLABO PREVAJA EL. TOK
KARL ERJAVEC
KRAJ PRI LOGATCU
IZRAEL. FILMSKA IGRALKA (DALIAH)
SKLAD. OSTRČIL
ORGANSKI RAZKROJ
JOHN LENNON
SL. UGANKAR. REVIJA
DEL TELESA
FR. LETOV. OB ŽENEV. JEZERU
PREVARA
INTENZIV. ČUSTVENO STANJE
AM. PESNIK (CONRAD POTTER)
VELETOK V RUSIJI
ŠP. NAROD. JUNAK
MAJHNA NJIVA
OKRASEK NA KAPI
MESTO V ŠPANIJI
FR. OTOK V POLINEZIJI
MLADIČ GOVEDA
FR. FIZIK (LOUIS)
JOKER
LIKOVNA PODOBA
STARO-RIMSKI ZGODOVINAR
SL. ARHEOL. NAJDIŠČE
GL. MESTO GRČIJE
JANI KOVAČIČ
SL. SLIKAR (ZORAN)
IGRALEC SEVER
KRAJ PRI OSIJEKU
SL. POET (JOŽE)
OBLIKA SOCVETJA
GRŠKA ČRKA
ŠEF POLICIJE V ZDA
AFRIŠKA DRŽAVA
TELIČEK
ŽIVALSKI POTOMEC
KATARINA SREBOTNIK
NEM. FILM. IGRALKA (NASTASSJA)
DELOVNI SESTANEK
BREZBOŽNIK
GLAVNO MESTO STARE BABILON.

Lepe nagradne igrice fašejo: Matej Štokelj iz Koper, Matjaž Jeruc iz Dupelj in Amir Grošič iz Ljubljane. Rešitev je bila nedvoumna: LAMBORGHINI REVENTON. Na priloženo kartonsko glasovnico napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je 5. februarček.

Dobri stari časi



Jup, prepoznavni imidž je od nekdaj lastnost farbovitega magazina. Resda smo na frisiče našega junaka nad besedami PODN, NO JA, COOL, MEGA in FUL ŠPON, s katerimi smo dodatno izkazali splošno kakovost igre, zdaj ponosni manj kot na dejstvo, da je imel blontni del uredništva za najboljši bend na svetu Whitesnake. Ah, velike so zablode mladosti. Prav tako se zdi meni, Snetiju, in njegovemu lordovstvu celotna tedanja grafična zasnova precej 'NO JA'. Joker je bil debelušen hecnež brez ostrine, barve so izdirale očesa, saj beline domala ni bilo, zato pa toliko več vijolične ter rumene, imeli smo lestvico na dveh straneh z veliko trikotniki (lol) in okvirčki v konzolcu so bili v obliki joypadov. Bolj sirastih oblikovalskih potez si ni moč zamisliti. Ampak nekod je treba začeti. Če drugega ne, iz tiste dobe izvirata Jokerjevo prej omenjeno alternativno ime 'farboviti magazin' in obvezanost h krovnemu liku, ki pooseblja projekt. To pa navsezadnje ni tako malo.

Peta številka iz decembra 1993. je v retrospektivi drugače povprečno zanimiva. Nosilna tema je bil raport s smenja Future Entertainment Show, za katerega je tedanji urednik odletel v London. To je bila alternativa tistebodi množičneje obiskanemu European Computer Trade Showu. Dotičnega so v britanski prestolnici prirejali od '89 do 2004, nakar so mu po nekaj letih hiranja končno pognali kroglo v betico. Zdaj njegovo panevropsko funkcijo opravlja leipziški Games Convention.

Kaj je uredniče videlo v mestu ob Temzi? Pa, nič takega, kar bi šlo opevati. Še najbolj je bila zanimiva hardverska plat, zakaj pripetili so se vpogledki v Segin mega CD (cederomarski dodatek za mega drive), Commodorejev štant s kmalu propadlo amigo CD32 in Nintendov sistem project reality, ki je tri leta kasneje postal N64. Raportek na dveh straneh in tretjini je kul prečitati zlasti zato, ker so v njem v nekaj besedah omenjene nekatere dandanašnji retraško čislane igre, na primer Day of the Tentacle na cedejih, Sam & Max, Street Fighter 2 Turbo, Hand of Fate in Rebel Assault. Aja, če se kdo spomni tedaj napovedanega Scavengerja 4, je tr00 gik.

Manj zmede bo vladalo okrog opisank, začenši z Originovim Shadowcasterjem (90), prvoosebno 3D akcijsko frpjko, v kateri si fantazijske beštije v kraniume realnočasovno brcal z najkicami. Kako epsko domišljijsko in kul!!! Sledile so ji Master of Orion, ki ga ljubitelji vesoljskih strategij nenehno kujejo v zvezde (uf, kaka besedna igra) in je dobil 86. Manj so navdušili paket dvojice labirintastih frpjev The Shadow of Yserbius & Fates of Twinion (80), avantura Return to Zork (70), še ena pustolovščina Labyrinth of Time (67) in legenda Zelda: Link's Awakening za gameboy, ki je prejela krivoverskih 88. Ne spomnim se, kdo je tekst pisal (vem, da nisva bila jaz ali David), a pošteno priznam, da je o igri povedal manj kot nič. Jebiga, tedaj še nismo imeli takega nadzora kakovosti, kot si ga lastimo danes.

Vsekakor zanimivo, da sta devetdesetico poleg Shadowcasterja pokasirala Uridium 2 za amigo in, presenečenje, otroška avanturica Fatty Bear's Birthday Surprise za malčke od tretjega do sedmega leta. Ne le zaradi moje zaljubljenosti v medote, ki so poleg rac in kač seveda najlepše živali, temveč predvsem vsled domišljijske razgibanosti, čudovite grafike in darilc, ki si jih dobil zraven – frizbija, svinčnika s šilčkom, štirih barvnih voščenk in pobarvanke. Danes pa špile bašejo v neočarljive DVD-šatuljice in jih brez trohice dobrot opremljajo s črno-belimi priročnički, medtem ko ti digitalni distributerji tipa Steam itak dostavijo samo filetke. Po tretjino višji ceni kot v štacuni. Kako dobri so bili stari časi.



Sierrin Shadow of Yserbius je bil v temelju MUD, torej 'večuporabniška ječa', družabna frpjka po neskončnih pravokotnih labirintih. Igrati jo je bilo mogoče z neposrednim priklopom na založnikovo mrežo The Sierra Network, kasneje zvano ImagiNation. Ta je bila ob otvoritvi eden prvih, če ne kar prvi portal za večigranje. Yserbius je drugače nudil (za tiste čase) solidno izkušnjo tudi v samotarskem načinu. Mi smo ga seveda igrali samo tako. Zanimivost: skupnost je predlani obudila ImagiNation z vsemi pripadajočimi špilčiči, vključno z Yserbiusom. *Http://innrevival.googlepages.com* je naslov.



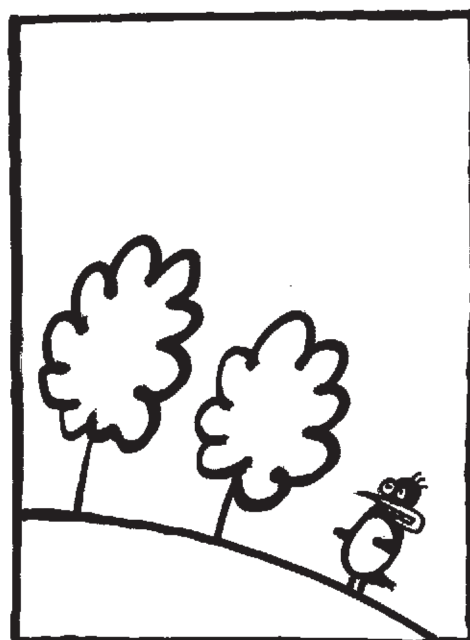
Shadowcaster je bila fantazijska varianta Wolfensteina (igra je uporabljala njegov pogon, kar je precej očitno) z nekaj dodane globine. Junacelj se je namreč spreminjal v volkodlaka, žabo, golema in zmajčka, vsak pa je imel samosvoje lastnosti.



Špil Medota Debeluščka je v otrocih spodbujal logično razmišljanje, hkrati pa je bil spodobna avantura. Šlo za izdelek hiše Humongous, kjer je deloval Ron Gilbert. Ta je bil foter Monkey Islanda, vendar je leta 1992 LucasArts zapustil.

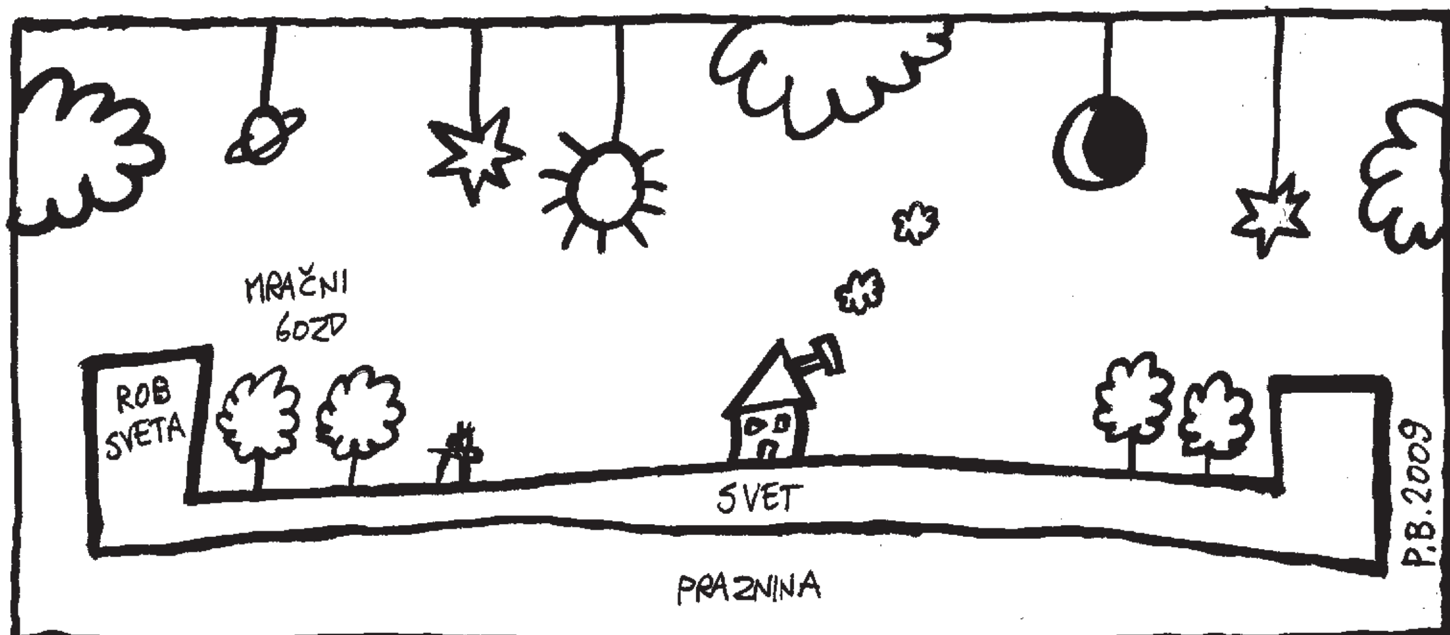


Zelde si lastijo enega najbolj vseobsegajočih igralnih konceptov, saj združujejo akcijsko raziskovanje, reševanje ugank, bojevanje, ploščadenje in pravljično zgodbo o boju med dobrim in zlim. Vsako novo Zeldo pričakujemo zadržanega diha.




MISLIM, DA SEM PRISPEL NA SAM ROB SVETA.


OSTAL BOM TUKAJ IN MEDITIRAL SEDEM DNI IN SEDEM DNI. ZNAMENJA NA NEBU SO MI NAKLONJENA.


MRAČNI GOZD
ROB SVETA
SVET
PRAZNINA
P.B.2009


HMM. NE VEM, NE VEM. JAZ SEM PA SLIŠAL, DA JE SVET OKROGEL.
SE TI VIDI, DA SI UBOŽEC IN DA IMAŠ SKISANE MOŽGANE.


TO JE OD SILNEGA MRAZA. ČE NE BI BILI TAKO ZELO REVNI, BI TUDI JAZ IMEL ZA DRVA.
KAKŠNA DRVA NEKI.


KONEC PRVEGA DELA

COMMAND & CONQUER™

RED ALERT 3™




Joker